EL PROFILE MÁS ÉPICO DEL HÉROE DEL TIEMPO

CABALGA CON **LINK** A TRAVÉS DE LA HISTORIA QUE SE CONVIRTIÓ EN LEYENDA

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo



DONKEY KONG

Regresa en Tercera Dimensión

Además, le damos un vistazo a sus juegos antecesores

TIPS DE

- LEGO CITY UNDERCOVER
- ENTRETENIMiiENTO
  IRON MAN 3
- SURVIVAL HORROR
  NUEVA SECCIÓN

Precio $30.00 M.N.

7 509997 096216 05

Año 22 No.5
020613


La Vecindad de
el Chavo®

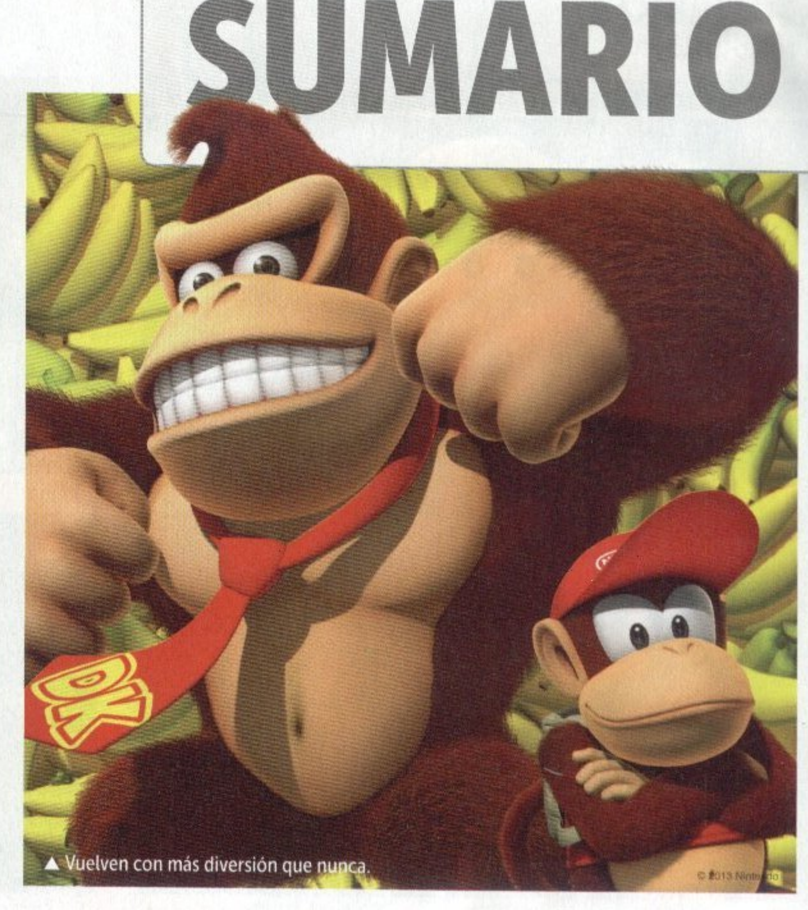

Juégalo en
facebook


Televisa
HOME ENTERTAINMENT

SUMARIO


▲ Una pareja que te mantendrá atado a tu silla por horas.

© 2013 Capcom


▲ Vuelven con más diversión que nunca.

© 2013 Nintendo

REVIEWS

NUESTRA PORTADA


© 2013 Criterion



SUMARIO
Mayo 2013


▼ Conviértete en el mejor de los policías.
78


▲ Link, el personaje que ha trascendido por generaciones.
16
© Nintendo


86
▼ Estrenamos sección con temática zombi.

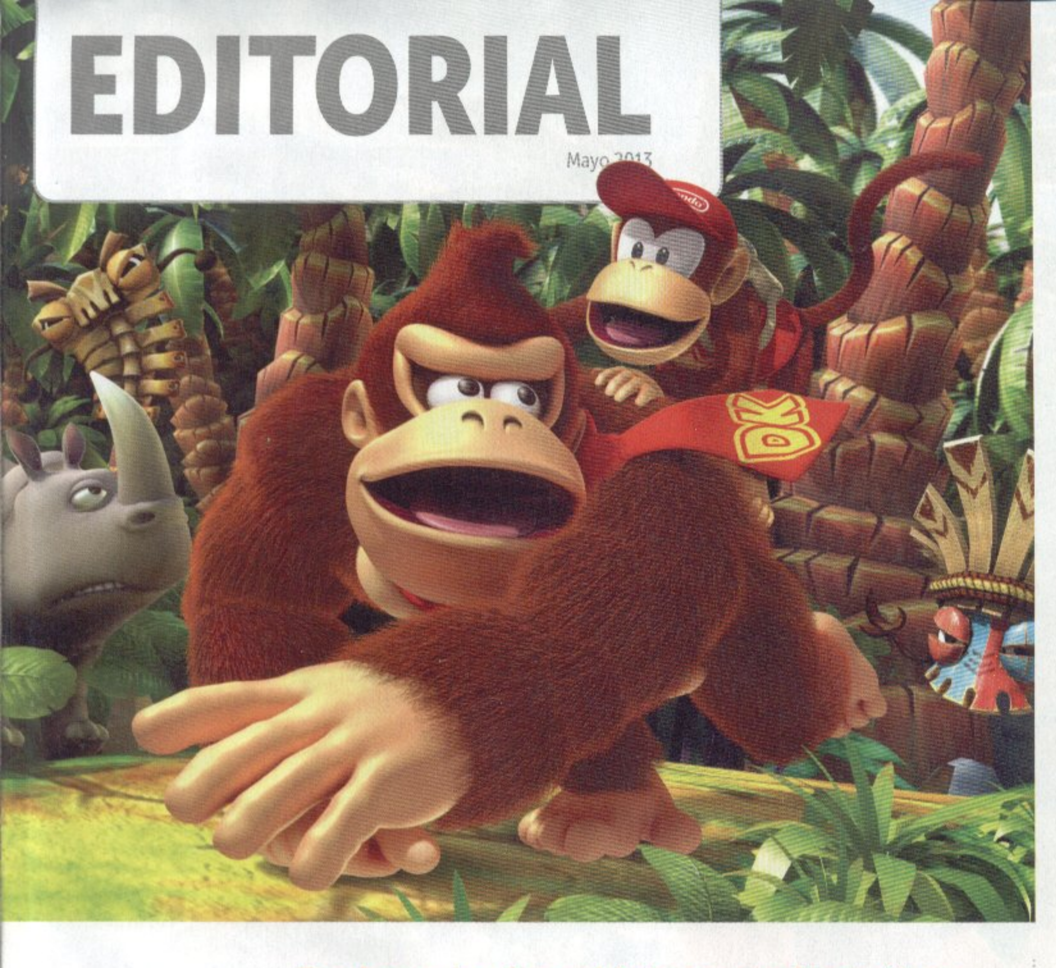

64
© Paramount Pictures



NINTENDO 3DS XL

EDITORIAL

Mayo 2013



De los pixeles clásicos en los años 80, a la nueva era de la 3D

La evolución que han tenido los videojuegos a través de los años ha sido a gran ritmo: los gráficos, el sonido y, por supuesto, el *gameplay* de ahora, no tienen nada que ver con los inicios de esta industria, aun cuando lo retro continúa explotándose por parte de las compañías. **Donkey Kong** y su dinastía han sido piezas claves para el género, no hay duda de eso, por lo que hemos decidido darle (de nueva cuenta) el lugar de privilegio con **Donkey Kong Country Returns 3D**. Aventura vivida previamente en el Wii, pero ahora con adiciones y visión en tercera dimensión para el Nintendo 3DS.



▲ El *look* de **Donkey Kong** en 1981

Al momento del cierre de esta edición, estoy a unas horas de abordar un avión que me llevará a un evento de Nintendo en San Francisco, California. El motivo, juegos para Nintendo 3DS. Date una vuelta por nuestro canal de videos youtube.com/revistacn y entérate de lo que ocurrió por allá. La E3 también está en camino, así que seguimos contando los días para ver qué noticias nos tiene **Mario** y compañía.

Toño Rodríguez
Editor

CLUB NINTENDO

Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210, México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com





Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 22 N° 5. Fecha de publicación: Mayo 2013. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Francisco Javier Martínez Staines. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 23 de mayo de 2012, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. De C.V., Democracias 116, Col. San Miguel Amantla, Azcapotzalco, México D.F., C.P. 02700, Tel. (55) 5354-0100
Impresa en Chile por: QUAD GRAPHICS CHILE S.A., AVENIDA GLADYS MARIN 6920 ESTACION CENTRAL SANTIAGO CHILE

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060, Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl, www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

Pasacartas



Mayo 2013

Comienza la cuenta regresiva para la esperada Electronic Entertainment Expo



Goomba comenta

Para todo los fans de **Monster Hunter**, en esta misma edición iniciamos una sección llamada "El Gremio", donde daremos tips y estrategias para convertirse en grandes cazadores.



The Legend of Zelda

¡Hola, Club Nintendo! He sido lector desde hace varios años. Bueno, aquí van mis preguntas, espero que respondan en la revista:

¿Qué noticias hay con **The Legend of Zelda** para Wii U?
¿Hay planes para algún juego en tercera dimensión para la consola Wii U?, pues, si recuerdan, hace un tiempo dijeron que podían reproducirse esta clase de gráficos en la consola.
¿Es posible utilizar el GamePad de Wii U como libro electrónico?
Gustavo Adolfo Pastora Cerrato
San Salvador, El Salvador

¿Cómo estás, Gustavo? Hasta el día de cierre de esta edición, no se han dado más comentarios de la próxima entrega de **TLOZ** para Wii U, lo más seguro es que se den más detalles en la próxima E3. ¡Manténganse pendientes!

En cuanto a los juegos en 3D para Wii U, sí se dijo que "podría" haber compatibilidad, pero no se ha dicho con qué tipo de aplicaciones o *software*. Por último, el GamePad sí podría funcionar como lector de libros digitales, por lo menos en teoría, sólo sería cuestión de que Nintendo lanzara una actualización que permitiera leer los formatos digitales.



▼Nintendo promete muchas sorpresas en la próxima E3. La más esperada: **TLOZ**.

Nuevos lanzamientos

¡Hola! Es la primera vez que les escribo y espero ser publicado en las páginas de la revista. Muchas gracias.

¿Es verdad que fue anunciado un videojuego para Wii U estilo JRPG de Monolith Soft?
¿Cual es la fecha de estreno para **The Legend of Zelda: The Wind Waker** y **Rayman Legends** para Wii U?
Julio castro
Chile

¡Qué tal, Julio! Efectivamente, Monolith Soft anunció un nuevo proyecto para Wii U, pero no confirmaron nombre o tipo de juego, aunque hay claras referencias a **Xenoblade Chronicles**, esperemos que resulte una continuación.

En cuanto a las fechas de lanzamiento, el *remake* HD de **Wind Waker** estará disponible para fin de año. En cuanto a **Rayman Legends**, por fin verá la luz en septiembre, luego de varios retrasos innecesarios por parte de Ubisoft.





@adrianantoniode
Vía twitter

¿Saben si saldrá **Watch Dogs** en Wii U?





Jorge Hernández
Vía correo electrónico

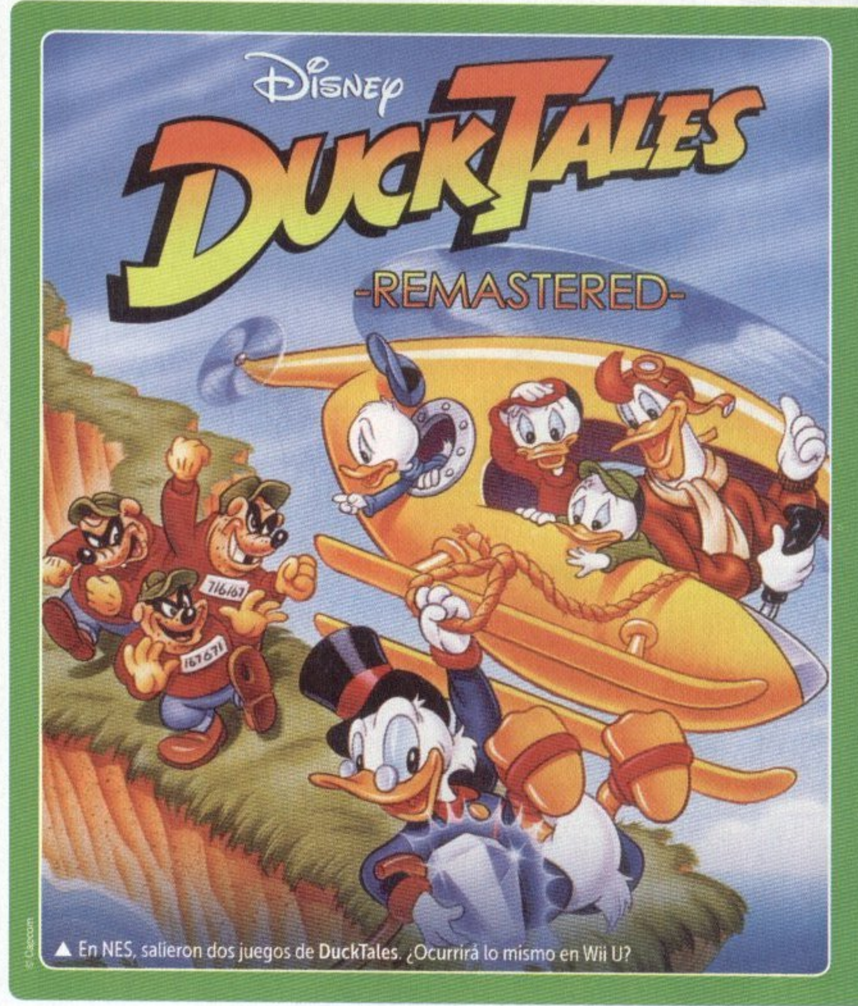
¿La versión de **Resident Evil: Revelations** para Wii U se podrá jugar en línea para el Rail Mode?



@Favaldix
Vía twitter

¿Sigen los rombos escondidos en las portadas?





▲ En NES, salieron dos juegos de DuckTales. ¿Ocurrirá lo mismo en Wii U?

Carta del mes

El regreso de un clásico de 8 bits

¿Cómo están? Viendo las noticias de la última feria de videojuegos (PAX), noté que la gente de Capcom reestrenará el videojuego **DuckTales** que salió originalmente en NES, por lo que me pregunto, ¿será posible de que también lleguen otros títulos tan buenos como **The Little Mermaid** o **Chip & Dale** (también de Capcom)?
Joaquín Sanabria
Querétaro, México

Fue una grata sorpresa la que nos dio Capcom. El reestreno de **DuckTales** es algo que muchos queríamos desde hace tiempo, pues, tal como dices, se trata de un clásico de NES que muestra las aventuras de **Scrooge McDuck** en su búsqueda por conseguir múltiples gemas para volverse el pato más acaudalado del mundo. Ojalá que le vaya muy bien en las descargas, para que Capcom se anime a rediseñar sus otras joyas. Lo más importante, es que las voces originales de los personajes de Disney estarán presentes en el juego, siendo un valioso agregado del cual se carecía en la época del NES.

El equipo de desarrollo encargado de este proyecto es WayForward (encagados de títulos como **A Boy and His Blob** o **Contra 4**) y estará disponible esta misma primavera a través de eShop de Wii U.

Transferencia de juegos

¡Hola! Espero que alguno de ustedes me aclare una duda. Hice la transferencia Wii a Wii U. Todos mis datos se pasaron y los juegos de Consola Virtual por logica tengo que tener el control clasico para jugar en Wii U. ¿Se puede descargar los mismos titulos de Consola Virtual otra vez en mi Wii?
Cristian Gerardo Hernández
Vía correo electrónico

No, una vez que haces la transferencia, ya no podrás volver a bajarlos a tu Wii.

Adiós LucasArts

¡Hola! Mis preguntas son las siguientes: ¿Saben en qué fecha estará disponible el juego **LEGO City: Undercover**? ¿Creen Posible que salga algún juego de **Star Wars** para Wii U?
Vicente Muñóz Moller
Santiago de Chile

La versión de Wii U de **LEGO City: Undercover** salió en marzo, mientras que en Nintendo 3DS lo hizo el pasado mes de abril. Te lo recomendamos mucho, es un título de mundo abierto que luce genial en ambas plataformas.

Ahora bien, te comento que ya también se anunció una adaptación de **LEGO Batman 2: DC Super Heroes** para Wii U (más detalles en nuestra próxima edición), así que ya tendrás más títulos para aumentar tu colección de LEGO.

Hace unas pocas semanas, la compañía Disney cerró la división de LucasArts, quienes antes se encargaban de los juegos de **Star Wars**. Ahora habrá que esperar a quién le dan la codiciada licencia para saber qué tan probable sean sus desarrollo en Wii U y Nintendo 3DS.


▲ Los goombas son personajes clásicos de **Super Mario Bros.**



@Frednew23
Vía Twitter

¿El videojuego **Sonic & Sega All Star Racing Transformed** se juega en línea?





Dylan Arias
Vía correo electrónico

¿Nintendo no ha anunciado ningún juego como **Wii Sports** para la Wii U?



Luis A. Hdez.
Vía Facebook

¿Hay planes de un nuevo **Bloody Roar**? Ya que el último salió para Nintendo GameCube.





▲ No hace mucho, hubieron rumores de una adaptación de **Kid Icarus** en Wii U, nada oficial.



▼ Siempre toma en cuenta sus ventajas o desventajas.

▲ Todo un misterio resulta ser este personaje de **Pokémon X y Y**. De seguro será uno de los más poderosos.

¿Minecraft en Wii U?



¿Saldrá **Minecraft** para WiiU?
Elchavi Silva
Vía correo electrónico

Sí podría, pero por ahora sus desarrolladores no lo tienen en la mesa de proyectos.

¿Quién es ese **Pokémon?**

¡Hola! ¿Cómo están? Bueno, aquí tengo una pregunta para ustedes: ¿Saben algo sobre la nueva forma de **Mewtwo** para **Pokémon X** y Y?
Erick Andrés
Vía correo electrónico

Sorpresivamente, Nintendo presentó hace unas semanas un nuevo personaje que aparecerá en **Pokémon X** y **Y**, todo indica que se trata de una evolución o preevolución de **MewTwo**, pues su aspecto es bastante apegado al del personaje que apareció en las ediciones roja y azul. En cuanto sepa más información, con mucho gusto les diré. Es probable que en la E3 se revele más información de este y otros personajes.

Visitantes especiales

¡Hola, Club Nintendo! Hace poco recibí una notificación en mi Nintendo 3DS que decía que Miyamoto me había visitado en *Street Pass*. El problema es que sin querer lo mandé al apartado de **Mii Maker** y no sé como regresarlo a **Mii Plaza**. ¿Cómo lo hago?

Por otro lado, ¿es cierto que sacarán una secuela de **Kid Icarus Uprising**?, y, por último, ¿el juego **Project Diva** se puede conseguir en Latinoamérica?
Valeria Riveroll
Vía correo electrónico

Para mover un personaje de **Mii Maker** hacia **Mii Plaza**, sólo selecciónalo y presiona el botón Y. En cuanto a **Kid Icarus**, por ahora, Sakurai está enfocado plenamente al desarrollo del próximo **Super Smash Bros.** para Wii U y Nintendo 3DS, así que de haber una secuela de dicho título, podría tardar unos años más.

Por último, **Project Diva**, o mejor dicho, **Project Mirai**, sólo está confirmado para Japón en Nintendo 3DS. Si me entero de algún cambio, se los diré.

Dudas y/o sugerencias al correo **pasacartas@revistaclubnintendo.com** o utiliza tus consolas para mensajes directos (deberás enviar tus códigos al *e-mail* arriba indicado para agregarte):
1.- Nintendo 3DS: 1934 1952 0856
2.- Wii: 4374 1253 0168 5844

SÍ
NO



Ricardo Martínez
Vía Facebook

¿Falta mucho para el nuevo **Super Smash Bros.** para 3DS y Wii U?





Rodrigo Álvarez
Vía correo electrónico

Luigi's Mansion Dark Moon ¿Tendrá una edición en Wii U?





@41link
Vía Twitter

¿**The Walking Dead** saldrá para Nintendo 3DS?



Tu voz

FOROS: Battlefield 4 no llega a Wii U, ¿qué opinas?

Próximos motores gráficos

En esta ocasión, tocamos un tema que generó multiples comentarios encontrados: el anuncio sobre la ausencia de **Battlefield 4** para Wii U. Mucho se ha dicho del tema; pero la realidad es que Lars Gustavsson, director creativo de DICE, comentó que ellos prefirieron "jugarle a lo seguro" y no arriesgarse, al menos por el momento.

¿Cómo lo interpretamos? No es que se trate de motores gráficos, pues como sabemos, habrá versiones para la generación actual de Sony y Microsoft, y es claro que Wii U es superior a éstas; quizá por el modesto desplazamiento de Wii U, o tal vez por que no quisieron esforzarse en hacer una aplicación interesante para el GamePad. Lo cierto es que **Battlefield** es una gran serie de títulos de guerra, en especial el tercero; pues a diferencia de **Call of Duty** o **Medal of Honor**, aquí la sensación de combate es mucho más realista.

Usuarios del foro como **Krono**, **Kaffei**, **Dairanto**, **ryumishima44**, entre otros, opinan que no es necesario que llegue "uno más", refiriéndose al género *First Person Shooter*; en contraste, **Nicte** comenta: "Aunque pocos son los FPS que me gustan y **Battlefield** no es uno de ellos, creo que es importante que este tipo de juegos lleguen a la consola", con él concuerdan **West-Lion** y **Rugar**. Por supuesto, lo ideal es que las compañías desarrollen para todas las plataformas, así sería cuestión de que el usuario decida cuál sistema le ofrece la mejor experiencia de juego para definir su compra. En el caso de Nintendo, pienso que la innovación del GamePad otorga nuevas formas de vivir el *gameplay*, tal como pasa en **Mass Effect 3**, **Monster Hunter** o **Nintendo Land**, el chiste es que las empresas recuerden la creatividad y gusto con que diseñaban cuando apenas iniciaban, ¿no creen?

Escríbenos al correo electrónico:
tuvoz@revistaclubnintendo.com



▲ BF4 saldrá en octubre del 2013.

Victor Bolaños
Facebook

Monster Hunter Tri Ultimate para Wii U es de esos juegos basados plenamente en el *gameplay*, sobrepasé ya las 100 horas de juego y siento que apenas estoy empezando.



En la E3 se conocerán muchas sorpresas que Nintendo nos tiene preparadas para Wii U Y N3DS



@Mariet85

Nintendo debió haber sacado un *Special Edition* de un #N3DS verde con el juego nuevo de **Luigi Mansion**. Como hicieron con **Zelda**.



@Barrientos_JDH

Esos desarrolladores no se fijan en lo que es el Wii U, de verdad me decepcionan.



@shadow_K123

Lo que está pasando en la industria es lo siguiente como no han visto muchas ventas de la consola, no piensan arriesgar. Hay que ver.

Video
Nuestro canal de YouTube

Te recomendamos



▲ **Animal Crossig: NL**
Junio es el mes en que llegará este título a Nintendo 3DS.



▲ **DuckTales**
Un clásico de NES remasterizado llegará próximamente a Wii U.



▲ **Resident Evil: Revelations**
El terror surge en Wii U con nuevos extras y mayores dificultades.



▲ **NFS: Most Wanted U**
La mejor versión de esta entrega de carreras es la de Wii U.

YouTube
Youtube.com/RevistaCN

Encuesta
Hasta ahora, de la siguiente lista, ¿cuál piensas que ha sido el mejor título de eShop para Wii U?

1 Trine 2: Director's Cut
64%

2	3	4	5	6	7	8
12%	10%	6%	3%	2%	2%	1%

Votos
2 The Cave 12%
3 BIT.TRIP Presents... Runner 2: Future Legend of Rhythm Alien 10%
4 Little Inferno 6%
5 Zen Pinball 2 3%
6 Nano Assault Neo 2%
7 Toki Tori 2 2%
8 Mighty Switch Force: Hyper Drive Edition 1%

facebook.com/**RevistaCN**

◀ **Trine 2** es una gran aventura hasta para tres jugadores.

TLOZ no es sólo un videojuego. Uno mismo siente las emociones en los emotivos finales, la adrenalina en las peleas. Obra maestra.
@Casassin



Lo mejor de **Twitter**



@DJ_Lobos_
Increíble que a mis 20 años aún tenga la misma sensación de vacío que tenía cuando niño al terminar un juego, ahora con TLOZ TP.



@ClaireAnneCarr
Día trágico de mi infancia... El día que uno de los compañeros de mi clase robó mi número 1 de la @RevistaCN D:



@Bubu2Bubu3
Su revista es muy buena, siempre la compro mes a mes y espero que sigan muchos años más.



Twitter
@Revista**CN**

¡Muéstranos qué tan fan de Nintendo eres para que aparezcas en la galería de arte de Club Nintendo!

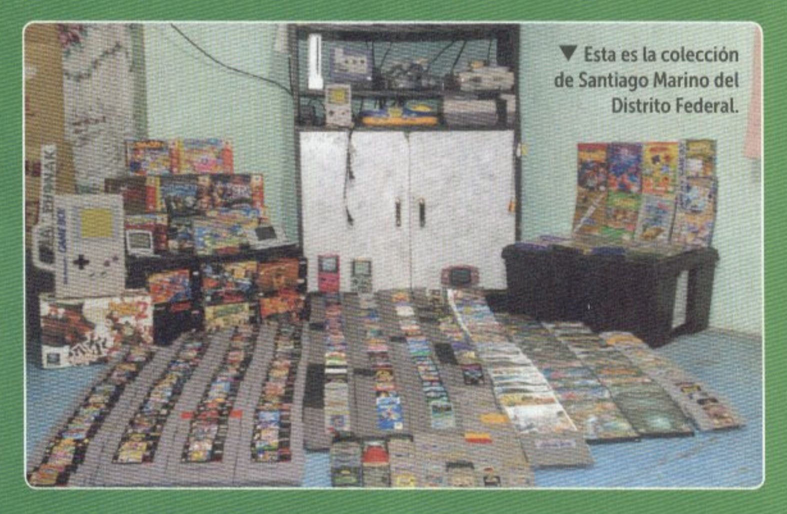
¿Quieres expresar tu pasión por Nintendo a todo el mundo? Esta sección es la ideal, envíanos tus fotos de *cosplay*, colecciones, dibujos y saldrán publicados.



▲ Cristian Jissel, de R. Dominicana, en su *cosplay* de **Sailor Moon**.



▶ Sebastián y Fernadno García son grandes fans de CN en Chile.



▼ Esta es la colección de Santiago Marino del Distrito Federal.



▶ Emilio Contreras nos manda esta imagen desde Tlaxcala.



▶ ¿Qué les parece este dibujo de Víctor Castillo? Excelente, ¿no creen?



▲ Valeria Mercado, de Guadalajara, a sus 15 años, ya es toda una fanática de **TLOZ**.



▼ Otto y Sebas Ávalos son fans de la revista y más de la sección de comunidad.





◀ Un gran juego está en camino para Wii U.

Noticia del mes

Nuevo héroe

En un movimiento inesperado, Square Enix anuncia una adaptación para Wii U

Prepara la revolución

Hace algunos meses, comenzó a circular un rumor acerca de que Square Enix estaba preparando un gran anuncio para Wii U. Fueron muchos los títulos que se manejaron, donde obviamente nombres como **Final Fantasy,** o incluso el reciente **Tomb Raider,** parecían ser los indicados, pero no fue así, la compañía tenía otros planes.

El juego que se anunció fue **Deus Ex: Human Revolution Director's Cut**, una versión mejorada y exclusiva del título que viera la luz hace un par de años para otras consolas, el cual se cataloga como uno de los mejores de la generación. La historia nos pondrá en el papel de **Adam Jensen**, una persona con un trágico accidente... pero con una gran fortuna para poder sobrevivir a un ataque a la empresa donde trabajaba, por lo que ahora, con sus nuevos poderes y movimientos que obtuvo gracias a una operación especial, debe encontrar a los responsables de lo ocurrido.

Dejando de lado el argumento, el *gameplay* se replanteará para que se pueda utilizar el GamePad de manera correcta en cada misión. Esperemos que sea una gran adaptación, Wii U necesita títulos como este, que no sólo sean una adaptación, sino que realmente implementen nuevas características para usar el control. Confiamos en que Square Enix haga un buen trabajo.

Visita

http://na.square-enix.com/

▲ Si te gustó el estilo de **Mass Effect 3**, debes conocerlo.

Descarga obligada



Arth of Fighting 3: Path of the Warrior, un título clásico de Arcadia, llega a la Consola Virtual de Wii para felicidad de los amantes de los títulos de pelea, no te lo pierdas.

Top de juegos CV Wii





1. **Super Street Fighter II** -Wii-





2. **The King of Fighters 96** -Wii-





3. **Fatal Fury Real Bout** -Wii-

Regreso al Digimundo

Se prepara una adaptación de la popular serie para NIntendo 3DS

Si un anime dejó huella en varios de nosotros, esa fue **Digimon** la increíble historia de **Tai** junto a sus amigos jamás la olvidaremos, igual que millones de seguidores en el mundo, situación por la cual namco Bandai ya prepara **Digimon World RE: Digitize Code** para N3DS, un RPG con estos famosos personajes.

Visita

http://www.namco.com/



▼¿No están felices de volver a verlos?



▼ Esperamos que llegue a América.

Su fecha de salida está pendiente



▲ Los cinemas no podían quedarse fuera.

▲**En corto**

Ya puedes descargar en tu Wii U esta obra a precio reducido.

Capcom no se detiene

Prepara franquicia para N3DS

Mundo en línea

Una grata sorpresa fue la que Capcom nos dio hace unas semanas al anunciar **Gaist Crusher** para Nintendo 3DS, un nuevo título que pretende seguir los pasos de otra de sus series más populares, **Monster Hunter**, esto porque estará enfocada totalmente en el juego en línea, donde podremos elegir personajes y combatir para obtener mejoras en nuestras armaduras. Todo bajo un estilo gráfico *cell shaded* que nos recuerda mucho a un anime.

De momento, no se han revelado más aspectos, ni se confirmó su salida en América, pero es casi un hecho que esto ocurra, así que estaremos pendientes de más noticias acerca de esta nueva serie, la cual probablemente dará mucho de qué hablar, así que te recomendamos estar pendiente de nuestro reporte de la E3, donde seguro veremos más detalles.

Visita

www.capcom.com



▲ Un RPG para llevar a todas partes.



▲ Buen desarrollo de Capcom.





Double Dragon II -Wii-



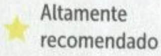


Mega Man X -Wii-

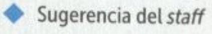




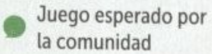
MEtal Slug 3 -Wii-



Altamente recomendado



Sugerencia del *staff*



Juego esperado por la comunidad

PROFILE

Link

Uno de los personajes más famosos no sólo de Nintendo, sino de la industria entera, eso representa **Link**, un ícono.

La vida de un héroe legendario

Desde su primera aparición cambió el mundo de los videojuegos.

Zelda II: The Adventure of Link (NES, 1987)

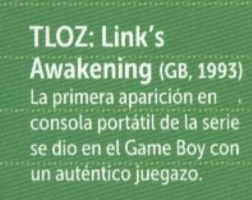
En su segunda parte, tuvo elementos de plataformas para volverlo accesible.

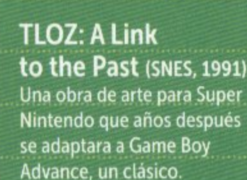
The Legend of Zelda (NES, 1986)

Todos recordamos con nostalgia aquel primer juego de **Zelda** para el NES, que además de representar un reto a nuestra habilidad, lo era para nuestro ingenio.









TLOZ: A Link to the Past (SNES, 1991)

Una obra de arte para Super Nintendo que años después se adaptara a Game Boy Advance, un clásico.

TLOZ: Link's Awakening (GB, 1993)

La primera aparición en consola portátil de la serie se dio en el Game Boy con un auténtico juegazo.

▼Una imagen que representa el inicio de una gran historia.



Una aventura como ninguna

Link, ese pequeño personaje que nos ha acompañado por más de 25 años, aunque no lo parezca, en cada nuevo juego nos permite conocerlo mejor, como un amigo con el que platicamos nuestros problemas, quien, para ayudarnos, nos tiende la mano para acompañarlo a una tierra mágica, única, llena de secretos donde todo es posible, y donde juntos nos convertimos en héroes legendarios. Relatos que poco a poco pasarán de generación en generación; la gente guardará con cariño nuestra imagen al lado de **Link**, un amigo que con valentía siempre atiende los desafíos que la vida le pone en frente; jamás lo veremos rendirse, ese espiritu es el que intenta compartirnos, el que desea que nosotros mismos enseñemos a otras personas, por eso un compañero como **Link**, no cualquiera lo tiene, sólo quienes nos atrevemos a dejar atrás la oscuridad para dar paso a una luz brillante como las alas de un hada...

Por todo lo anterior, hemos decidido realizar este homenaje a un personaje que nos ha aportado mucho, que no se cansa de darnos lecciones a cada paso.

Esperemos que lo disfrutes, pero sobre todo, que recuerdes junto a nosotros esas tardes mágicas en las que, detrás de un control, caminamos al lado de **Link** por oscruros calabozos, siempre esperando lo mejor.

Pocos personajes tienen tanto carisma como **Link**, un héroe que jamás nos deja solos

"¡Soy el héroe del tiempo!"

Una fiel compañera

Desde que la salvamos de estar atrapada en su propia granja, **Epona** se vuelve no sólo un medio de transporte, sino una amiga que siempre nos acompañará sin importar la distancia.

◀ Esta imagen corresponde a la versión de N3DS.

TLOZ: Oracle of Seasons / Ages

(GBC, 2001)
Una gran idea en conjunto con Capcom fue lanzar dos juegos de la serie que pudieran comparitr algunos elementos, la consola elegida fue el Game Boy Color.





Triforce

El objeto del deseo de muchas personas, algunas buenas y otras malvadas, pero siempre existirá un héroe que la mantenga protegida.

TLOZ: Ocarina of Time

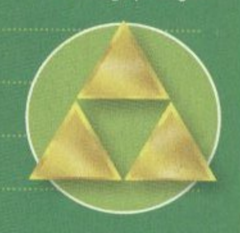
(N64, 1998)
¿Qué más se puede decir? Sin duda alguna es el mejor juego de todos los tiempos, una joya que tal vez jamás sea superada, el trabajo de Miyamoto se nota en cada calabozo.



TLOZ: Majora's Mask

(N64, 2000)
Una de las historias más oscuras de la saga, pero también de las más emotivas.





Numeralia

¿Conocías estos datos?



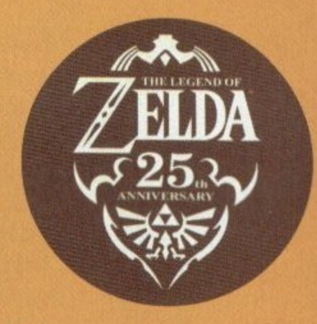
Fueron las piezas en que estaba dividida la Trifuerza en el primer capítulo de la serie para NES.



Es el número de versiones que existen de **Twilight Princess**, una para Wii y otra para Nintendo GameCube.



La cantidad de megas que contenía el cartucho **de The Legend of Zelda Ocarina of Time** para Nintendo 64.



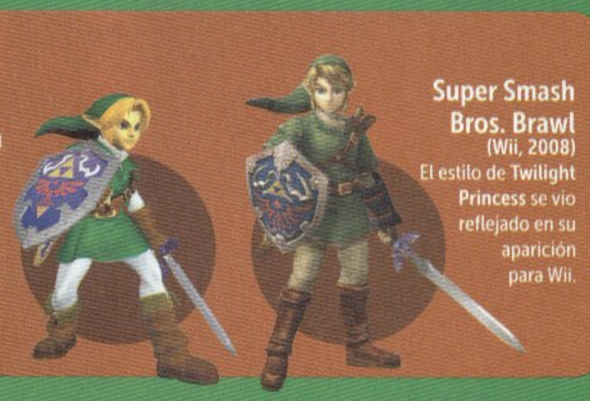
25 fueron los años que celebró la serie el año pasado. Para tal evento, este fue el logo oficial por parte de Nintendo.

Inicia la pelea
Evolución en Super Smash Bros.



Super Smash Bros. (N64, 1999)
El estilo de arte de esta entrega fue muy al estilo de un cómic.

Super Smash Bros. Melee (NGC, 2001)
Para GameCube nuestro protagonista tuvo un cambio radical.



Super Smash Bros. Brawl (Wii, 2008)
El estilo de **Twilight Princess** se vio reflejado en su aparición para Wii.

La gloria continúa
Las aventuras de **Link** nunca terminarán.

TLOZ: The Wind Waker (GCN, 2002)
Sin duda, el mejor juego de la década pasada, una gran experiencia y el mejor título de GCN.



TLOZ: Four Swords Adventures (GCN, 2004)
Un concepto divertido y fresco fue lo que representó este título inspirado en el minijuego que vimos en **TLOZ:ALTTP** para GBA.



TLOZ: The Minish Cap (GBA, 2004)
Para Game Boy Advance, tuvimos un juego que nos llevó a una tierra diminuta, pero de gran corazón.

Soul Calibur II (GCN, 2003)
En este juegazo de peleas, se podía elegir a **Link** como personaje, quien, debemos decir, era una máquina de combos.

El reflejo del bien, eso representa **Link**, la luz luchando contra la oscuridad



▲ Así aparecía durante su segunda aventura en el NES.

Legendario

Así recordamos a Link cada vez que leemos o escuchamos su nombre, como un héroe legendario. Una de sus características más importantes es que jamás ha hablado, entabla dialogos con otras personas, pero realmente nunca vemos o escuchamos lo que él dice, esto se hubiera podido modificar con el paso del tiempo, pero Shigeru Miyamoto no lo ha querido, esto por un detalle muy especial, él comenta que cada jugador imagina una voz distinta para el héroe, incluso la nuestra, esto porque en realidad nos volvemos parte de la aventura.

Cada juego de la serie es sensacional, mágico, situación que tras el reciente anuncio de Aonuma, que afirma que ya están trabajando en un título para Wii U, se mantendrá segura, ya que Nintendo sabe muy bien lo que representa **Zelda** para los videojugadores, así que seguramente veremos a **Link** en poco tiempo, listo para vivir una nueva historia a nuestro lado. Podemos pasar horas hablando de lo que representa este gran personaje, pero la mejor forma de hacerlo es jugando todos sus títulos, recordando viejas jornadas; estamos seguros que todos tenemos diferentes recuerdos a su lado, memorias fantásticas que nos generan una sonrisa cada momento que viene a nuestra mente ese momento mágico.

"Mi Neburi y yo estamos unidos"

¡Transporte estelar!

El Neburi es el medio de transporte por excelencia en Skyloft, una criatura a la que te unirá un vínculo muy especial. Puedes dar una vuelta por el cielo, observar las nubes y regresar a casa para dormir.

TLOZ: Skyward Sword (Wii, 2011)

Esta es la prueba clara de la magia que puede generar esta serie. Estamos ante el mejor juego de la pasada generación, donde gracias al Wiimote nos volvemos uno con **Link** en esta aventura.

Equipo de héroe

Si ya jugaste **TLOZ: Skyward Sword**, seguro que ahora estas armas representan algo especial para ti, tú creaste ambas.

TLOZ: Twilight Princess (GCN/Wii, 2006)

Quizá el juego de Zelda que más cambios tuvo en su desarrollo, pero al final valió la pena, de los mejores juegos de la generación.

TLOZ: Phantom Hourglass / Spirit Tracks (NDS, 2006 / 2009)

El Nintendo DS vio dos excelentes juegos en los que **Link** debía enfrentar peligros apoyado en la pantalla táctil de la plataforma.



◄ Un hermoso secreto duerme dentro de la Master Sword.

Bonus

Detalles que debes conocer



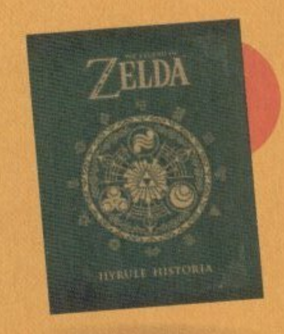
El *demo* que se presentó el año antepasado durante la E3, no corresponde a la versión final de **Zelda** para Wii U.



Nada mejor para celebrar el 25 aniversario de la serie que con este gran paquete especial.



Se ha anunciado una versión de **TLOZ: The Wind Waker** en HD para Wii U, con fecha de salida pendiente.



Hace unos meses llegó a América este libro especial con toda la historia de la serie, además de detalles curiosos.

REVIEWS



▶ Adéntrate en una historia de horror y mucha acción.

Resident Evil: Revelations

Aborda el barco más siniestro que hayas visto



• Compañía
Capcom
• Desarrollador
Capcom
• Categoría
Acción
• Jugadores
Multijugador
• Opinamos
Acercamiento a los principios básicos de la saga.



Sangre
Violencia extrema
Lenguaje

Hace poco más de un año, esta terrorífica experiencia la pudimos disfrutar en la magnífica pantalla tridimensional del N3DS; ahora, Capcom revive la aventura para Wii U, agregando nuevos elementos de juego que serán un deleite en HD.

Luego de la transformación de concepto y *gameplay* vistos en los últimos títulos de la serie **Resident Evil**, Capcom decidió retomar un poco los fundamentos de *Survival Horror* que tanta fama le dieron; de esta forma, surge **Resident Evil: Revelations**, donde serás transportado al interior de un inmenso barco que navega por el mar mediterráneo, en el que el horror estará esperándote en cada habitación que recorras. Por supuesto, también te desplazarás por locaciones en tierra para complementar tu experiencia de juego. Estará disponible a partir del próximo 21 de mayo, y será la experiencia definitiva para conocer esta aventura que presenta nuevos integrantes de la B.S.A.A., así como distintos tipos de enemigos con características únicas, agunos fáciles de aniquilar, otros que requerirán de tu mayor esfuerzo para contenerlos.

No sólo mejoró el aspecto visual; también se añaden más modos de juego

▲ La incansable **Jill Valentine** nunca se rinde ante ninguna situación.

El origen en N3DS

Resident Evil: Revelations es considerado como uno de los mejores en los últmos años, tanto así que ahora llega con extras a Wii U.



Amenaza: bioterrorismo

Los eventos de **Resident Evil: Revelations** se desarrollan en 2005, un año después de lo ocurrido en Europa con **Leon S. Kennedy (RE4)**. Ahora, surge el nombre de una compañía, Veltro, quienes presumen tener una evolución del virus original al que dan a conocer como T-Abyss.

La intensión de este grupo extremista, es propagar el virus por los océanos para contaminar a todo tipo de criaturas y luego dejar que el virus siga su curso. De esta manera, rápidamente abarcaría la quinta parte del mundo. Para demostrar su poderío, Veltro destruyó la ciudad de Terragrigia, utilizando sus armas biológicas. Esa fue una de las misiones principales de **Jessica** y **Parker**, cuando ellos pertenecían a la Federal Bioterrorism Commission (FBC). Posteriormente, ellos dos fueron reasignados a la B.S.A.A para llevar más en forma su lucha antiterrorista.

Misión: Búsqueda y rescate

Se tenía información de que en el crucero SS Queen Zenobia llevaba la cepa del virus para extenderla por los mares. **Chris Redfield** y **Jessica Sherawat** fueron a investigar... desde entonces, ellos dejaron de transmitir su posición o información. Sin saber qué les había ocurrido, la B.S.A.A decide enviar a dos agentes, **Jill Valentine** y **Parker Luciani**, para que indaguen qué ocurrió con sus compañeros, así como también para conseguir más información sobre este nuevo virus y todo lo relacionado a Veltro.

Irónicamente, los rescatadores terminan siendo capturados por los criminales, mientras que **Chris** y **Jessica** se encontraban investigando en las montañas europeas. En ese momento, él es contactado por la B.S.A.A. para informarle sobre la misión de **Jill**, solicitando que vaya en su búsqueda, pues hace tiempo que su señal se perdió del radar.

El *gameplay* es similar a las ediciones anteriores y te sentirás bastante cómodo al tomar los controles por primera ocasión; además, contar con los dos *Sticks* de forma nativa resulta más práctico para dominar los movimientos y acciones de nuestro personaje.

Los ángulos de la cámara tendrá dos variantes, el primero será en tercera persona (imagen amplia del escenario), y el segundo es en primera persona, y te será de gran utilidad cuando te encuentres con algún enemigo (o necesites dispararle a algún ítem) y quieras mayor precisión en tus disparos.

Si quieres echarle un ojo a esta versión de **Resident Evil: Revelation**, entra a nuestro canal de Youtube.


▲ Entre más grande la cabeza, más fácil acertar.

▼ **Rachel** nunca pierde el estilo, aunque le complique su visión.




◄ ¿Acaso juegan Twister versión monstruo?

La zona de acción

Durante tus misiones, recorrerás distintas locaciones, como las montañas europeas, pero, principalmente, todo se desarrolla dentro de tres barcos: Queen Zenobia, Queen Semiramis y el Queen Dido. El juego básicamente se divide en cuatro capítulos, cada uno se subdivide en diferentes etapas que, al completarlas, te dará acceso a los escenarios del Rail Mode. Por supuesto, las recompensas también se obtienen al terminar el juego en alguna de los distintas dificultades. Recuerda que no sólo se trata de un juego de acción, sino que también conserva un poco de exploración, por lo que te recomiendo que pongas atención en el escenario, donde muchas veces encontrarás elementos importantes para completar tus misiones, o simplemente ítems que mejorarán tus estadísticas de juego. Así que no dudes en checar qué hay dentro de cada habitación.

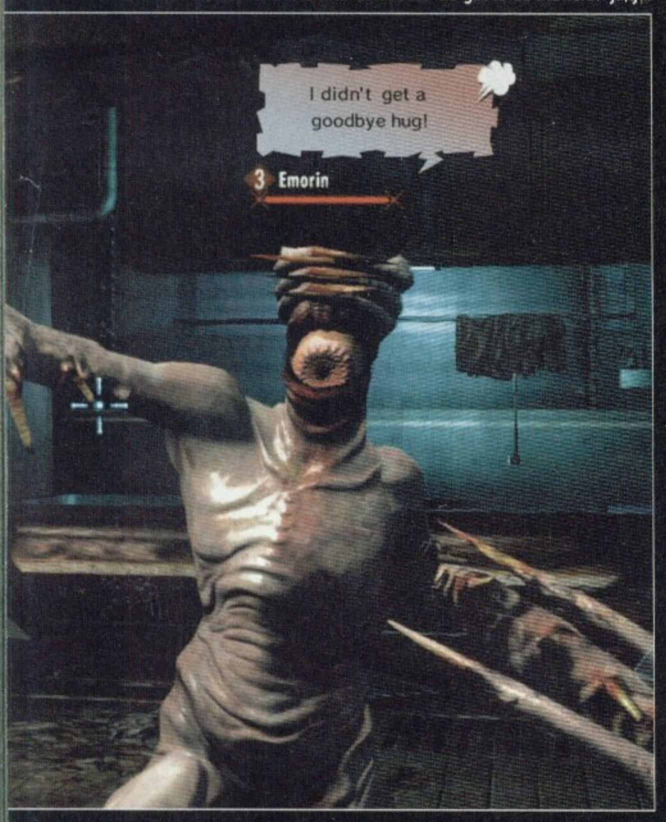
Elige tu armamento

Cada segundo es vital, ¡aprovéchalo!

¿Te ha pasado que justo en plena batalla contra un jefe o grupo de enemigos te quedas sin balas y quieres cambiar de arma, pero no encuentras lo que necesitas? En ese tiempo un zombi te puede devorar, así que evita dicho riesgo; la pantalla táctil de Wii U te será de gran ayuda, mostrando el menú de ítems y armas al alcance de la mano. Así tendrás más control de tu inventario.

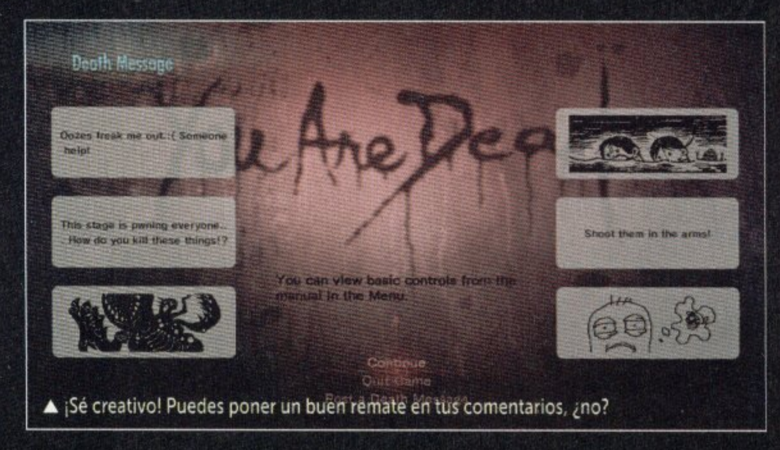


▼ Hasta las más horrendas criaturas buscan un gesto de atención ja, ja.



▼ ¿Y pensabas que los zombis eran espeluznantes?





▲ ¡Sé creativo! Puedes poner un buen remate en tus comentarios, ¿no?



▲ Resident Evil 2 fue el primero de la serie en aparecer en Nintendo (N64, 2000).

La misteriosa Rachel

Otro de los grandes detalles que Capcom incluyó en la adaptación de **Resident Evil: Revelations** en Wii U, tenemos a **Rachel**, la sexy chica que debutó en la versión original para Nintendo 3DS, pero ahora no sólo la veremos ineractuar en las tenebrosas misiones, sino que también será parte del grupo que medirá sus fuerzas en el popular Rail Mode junto con **Hunk**, el soldado enmascarado de Umbrella que hemos visto en acción desde la mítica segunda entrega de la serie.

Esto fue anunciado por primera ocasión durante el evento PAX (*show* de juegos de video que se lleva a cabo desde el 2004) realizado el pasado mes de marzo en Boston.

Nuevas armas biológicas

Para completar el cuadro, también encontrarás nuevos enemigos, como el **Wall Blister**, quien se unirá al Rail Mode junto con otra criatura para tratar de hacerle frente a los héroes de la B.S.A.A. Para activarlos, necesitarás alcanzar un cierto nivel de juego, así que, como podrás ver, la cantidad de *Replay Value* incluido en esta edición será mucho más amplia, aumentando las horas de juego que podrás participar para conseguir nuevos elementos, así como desbloquear escenarios, personajes u otros extras que lograrás registrar dentro de la página **www.residentevil.net**, allí se guardarán tus estadísticas de juego, así como también podrás dar seguimiento a tus compañeros de combate, e incluso adquirir contenido adicional, así como checar las fechas y características necesarias para participar en los enventos "*online*", donde también conseguirás obtener diferentes recompensas dependiendo de si se logran o no los objetivos individuales o en conjunto establecidos.

De hecho, en este sitio conseguirás dioramas de los personajes, así como también piezas para tus armas que utilizarás tanto en la campaña individual como en el Rail Mode, por lo que no está de más que te inscribas y le eches un ojo a la página.



▶ Hunk no dudará en llenar de plomo a toda amenaza que aparezca.



Chris Redfield y **Jill Valentine**, dos veteranos en la intensa lucha contra el bioterrorismo.

Los nuevos integrantes para esta misión

Durante tu aventura, conocerás más sobre los nuevos héroes y villanos de la serie

La B.S.A.A. recluta sólo a los mejores elementos para enfrentar la crisis del bioterrorismo, es allí donde entran los nuevos reclutas que tendrán su debut en **Resident Evil: Revelations**, como es el caso de **Rachel Foley, Jessica Sherawat** y **Parker Luciani**; así como también te reencontrarás con un clásico de la serie: **Hunk**.



Jessica
Agente de la B.S.A.A., llegó a hacer equipo con **Parker**, así como también tuvo misiones con **Chris**. Es letal usando el rifle de francotirador.



Parker
Es otro de los nuevos personajes que hace equipo con **Jill** para ir en busca de **Chris Redfield** y su compañera **Jessica Sherawat**.



Hunk
Se trata del nombre clave que recibían los agentes especiales de seguridad de Umbrella. Han aparecido en varios incidentes.



Rachel
Ella formaba parte de la Comisión Federal de Bioterrorismo. Su misión fue ir a Queen Zenobia para investigar las amenazas.

Las ventajas de Wii U

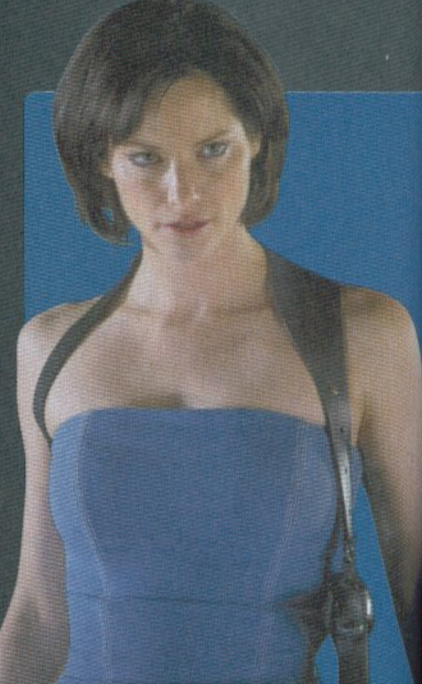
A diferencia de las otras consolas, en Wii U gozarás de funciones únicas de *gameplay*, por ejemplo, utilizando la pantalla del GamePad ingresarás rápidamente a la vista del mapa, ítems y armamento, así como también será posible cambiar la manera de interactuar de GamePad hacia un control clásico Pro (al presionar un simple botón) por si quieres una experiencia de combate más típico.

Sin embargo, controlar la acción con la pantalla táctil es, hasta ahora, la mejor opción para disfrutar al máximo de las cualidades de la consola de Nintendo. Y claro, la función *Off-TV*, no se queda fuera de **Resident Evil**, así que podrás jugar con la televisión apagada, viendo toda la imagen directamente en la pantalla del control que, por cierto, conserva muy bien la calidad visual del juego para que no pierdas detalles.

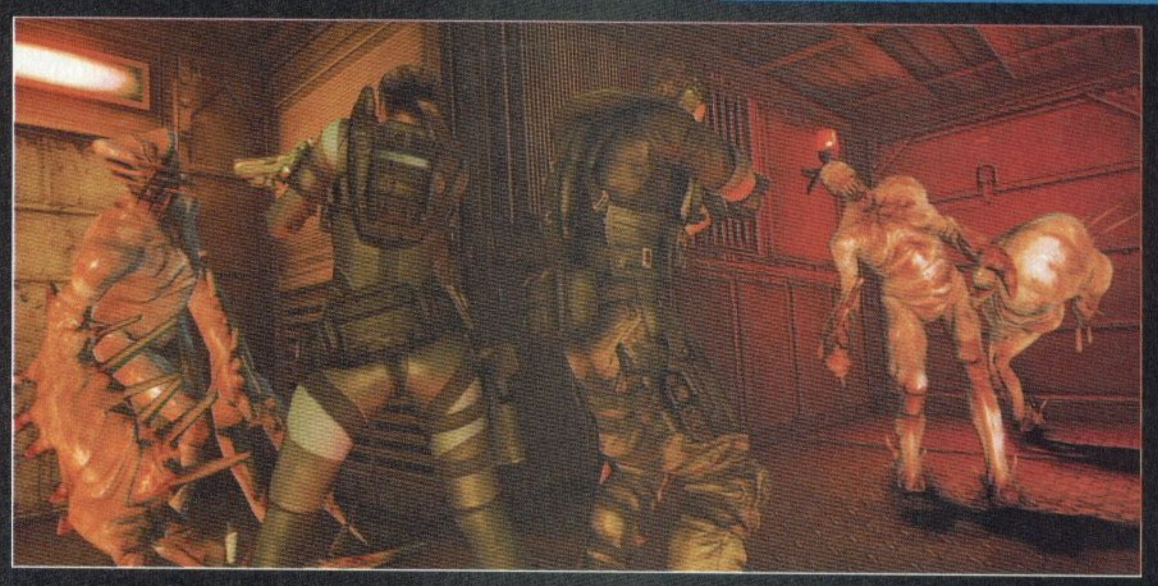
Miiverse

La interacción con **Miiverse** será importante para recibir exclusivas futuras, así como para expresarte con otros jugadores de cualquier parte del mundo; sin embargo, hay una opción que me pareció bastante curiosa, se trata de "Creatures Voice" y no, no creas que será un modificador de voz para sonar como monstruo, eso sería divertido, pero lo que realmente puedes hacer con esto, es personalizar los pensamientos de los enemigos en el Rail Mode, lógicamente, los mensajes no deberán contener palabras que puedan ofender la susceptibilidad de los demás participantes.

Miiverse es otra pieza del engranaje que dará mayor actividad a los jugadores de Resident Evil



▶ Sienna Guillory es la bella actriz que da vida a **Jill** en las películas.



◀ El barco estará infestado de todo tipo de criaturas atemorizantes.



▲ Elige la mejor arma para acabar con cada criatura.



▼ Busca los puntos débiles de tus enemigos.

En Conclusión

Resident Evil: Revelations es una experiencia sensacional para quienes no conocen la franquicia y para los que jugamos desde la primera misión dentro de la mansión Spencer. Nos resultará un grato acercamiento a las raíces de la franquicia creada por Shinji Mikami en 1996, quizá el tema de los zombis ya no sea la razón prioritaria, pues, como sabes, desde hace tiempo se han enfocado mayormente al aspecto del bioterrorismo en donde un agente químico es capaz de crear mutaciones y criaturas espeluznantes, superiores en poder a lo que anteriormente habíamos enfrentado, aunque se conserva la idea principal de los virus originales.

Ahora bien, con respecto a las mejoras, me agradó bastante cómo reacondicionaron el conjunto audiovisual que de por sí se escuchaba y veía realmente bien en el portátil; ahora en una pantalla superior y con calidad de Alta Definición, es impresionante. Por supuesto, el trabajo de voces y musicalización sigue siendo el mismo, sólo que también lo mejoraron para que se escuche espectacular en tus bocinas. Por último, Capcom inlcuirá una dificultad denominada Inferno, donde te toparás con más enemigos y éstos no serán tan fáciles de vencer. Así que ya sabes, si quieres un buen título de acción, no te pierdas **Resident Evil: Revelations**.

Los héroes de RE de carne y hueso

En los filmes, hemos visto prácticamente a todos los S.T.A.R.S.

Las versiones *Live Action* de esta serie de Capcom han tenido sus puntos buenos, aunque también sus lados flacos. Por lo menos, fue interesante que incluyeran a personajes clave como **Chris**, **Jill**, **Claire** e incluso a Barry, **Leon** y **Ada** para hacerle frente a las acciones de **Wesker** y Umbrella. Esperemos que, de haber una sexta entrega, regrese a la línea que hicieron brillar las dos primeras entregas, pues la última dejó mucho que desear.



◀ Los hermanos **Redfield**, tal como los vimos en **RE: Afterlife**.

Ojalá no sólo llegue esta adaptación de **RE** a Wii U, sino que también nos brinden entregas nuevas sobre la línea principal de la serie.

RANKING CN 8.5

◄ Un buen arranque te puede dar ventaja.

▲ Muchas armaduras nuevas te esperan en este juego.

F-ZERO

Las carreras más veloces de la galaxia



- Compañía
Nintendo
- Desarrollador
Nintendo
- Género
Carreras
- Jugadores
1-2
- Opinamos
Adelantado a su época.



Quizá ahora ya no vemos juegos tan innovadores, pero hace algunos años, especialmente cuando el Super Nintendo dominaba el medio, podíamos disfrutar de grandes títulos, una muestra clara de ello es **F-Zero**, título de carreras futuristas que vino a revolucionar el género como nunca.

Si no lo probaste, no te preocupes, gracias a la celebración por 30 años del Famicom, Nintendo lanzará cada mes varios de sus clásicos por tan sólo cuatro pesos, sí, joyas por un precio de risa, de momento se han lanzado **Balloon Fight** (del cual también te hablamos en este número) y **F-Zero**, que te hará recordar una época dorada, o bien, conocer un juego del cual te enamorarás en un segundo.

En este título, te olvidarás de los autos comunes y corrientes, aquí piloteas naves con diferentes características a toda velocidad gracias a su sistema gravitacional; no tienes ítems como en **Mario Kart** para eliminar a tus enemigos, pero sí puedes chocarlos para que se salgan de la pista o reboten con los muros alrededor de la pista, lo cual les resta energía; cuanto esta se termina, la nave explota y ya no logra regresar a la carrera, así que debes tener mucho cuidado.

Cada una de las naves tiene diferente desempeño, ello no significa que unas sean mejores que otras, simplemente que se adaptan a las necesidades de todo tipo de videojugador: hay quien prefiere aceleración, velocidad máxima o estabilidad, elementos que debes considerar antes de saltar a las competencias.

Puedes recobrar un poco de energía cuando cruces en las áreas rosas de las pistas, pero hazlo con mucho cuidado para no chocar o salirte del camino, se requiere de mucha habilidad para dominar las curvas, aunque una vez que lo logras nadie te detiene.



▲Anticipa tus movimientos de acuerdo a la pista.



▲En cada salto intenta ver a tu alrededor para encontrar atajos.

▼ Pasa por la zona marcada para subir tu energía.

Cuentas con tres turbos que puedes usar cuando los necesites

Ya que estamos hablando de los recorridos que deberás realizar, te diremos que tienen una estructura impredecible, con curvas pronunciadas, saltos y formas que pondrán a prueba tus reflejos; para ello es necesario que presiones el botón R para poderlas tomar de buena forma. En muchas ocasiones, lo mejor será frenar un poco para no terminar en una catástrofe. Las primeras carreras son una especie de tutorial, donde se te prepara para el verdadero reto, el cual, debemos decir, es bastante alto, esta serie se ha caracterizado por su dificultad, así que te espera un agradable desafío, pero no te preocupes, nada comparado a lo que vimos en la versión para Nintendo GameCube o Arcadias, que nos hizo lanzar el control, gritar, llorar, ir a terapia y... ah, cierto, perdón, volvamos al análisis y dejemos los traumas para otra ocasión. Es necesario hacer mención del famoso Modo 7 del Super Nintendo, el cual permitía giros en los gráficos que daban una sensación de profundidad y velocidad inigualable.

Cuando lo estés jugando, no creerás que tiene más de 20 años de haber aparecido en el mercado, su diversión se mantiene intacta, haciendo que nos preguntemos si pronto regresará esta serie a consolas de Nintendo. Desde GameCube no vemos un nuevo capítulo y estamos seguros que son muchos los seguidores que lo esperan desesperadamente.

El precio por esta obra fue de risa, un regalo, que si no aprovechaste, no te preocupes, ya que el título lo podrás descargar por un monto, el cual, aunque no es el anterior, sigue siendo una oferta.

El paso de los años por esta maravilla sólo ha demostrado la gran calidad de F-Zero, un título que debe estar en tu colección.

RANKING **CN 9.0**

Blue Falcon

La nave del legendario piloto **Captain Falcon**, quien saltó a la fama con su aparición en **Super Smash Bros** para Nintendo 64.



Piloto profesional

Aprender a elegir la nave que necesitas



Gran Prix

Antes de participar en el modo principal de juego, verás las características de las naves en esta gráfica.

▲ Toda la aldea de Konoha te ayudará en tu nueva misión.

Naruto Powerful Shippuden

Domina las nueve colas del Kyubi



- Compañía
Namco Bandai Games
- Desarrollador
Namco Bandai Games
- Categoría
Acción
- Jugadores
1
- Opinamos
El mejor juego del perosnaje en portátil.



Temas Sugestivos Moderados
Lenguaje moderado
Violencia

Vamos a ser honestos, cuando se anunció este título, no esperábamos mucho, tal vez porque por años hemos aguardado un gran juego de este espectacular anime, pero todos habían quedado a deber un poco, hasta que, para sorpresa de todos, **Powerful Shippuden** llegó a ser una auténtica revelación en la consola.

La historia del juego se centra en toda la etapa de **Shippuden**, pero enfocándose en dos personajes principales, **Naruto** y **Rock Lee**... sí, **Rock Lee**, todos hubiéramos pensado que **Sasuke** debería acompañar a **Uzumaki**, pero la verdad es que esta combinación es más graciosa, debido al espíritu de competencia que posee cada uno, por ejemplo, **Rock Lee** piensa que la serie debería llamarse **Rock Lee Shippuden**, y siempre está peleando con **Naruto**, con diálogos y frases muy divertidas que te harán reír demasiado.

Como todo buen ninja de la aldea de Konoha, tu deber será realizar misiones para subir tu rango, las primeras serán muy sencillas, pero inspiradas en los primeros capítulos de la serie, como quitarle a **Kakashi** unos cascabeles para demostrar tu talento como alumno.

Todas las misiones del juego se realizan en una sola pantalla, es decir, no avanzas como si fuera un título de plataformas, lo cual, aunque al inicio resulta algo raro, no afecta para nada la experiencia que los desarrolladores desearon transmitir, los cuales se nota de inmediato que son seguidores de la animación o estudiaron muy bien todo el concepto, ya que logran transmitir toda la esencia de la serie, los aficionados a este ninja quedarán encantados con la cantidad de detalles que se tomaron en cuenta, pero sobre todo por lo fácil que se interactúa con todo el entorno, una maravilla portátil.

▲ Sasuke, el amigo perdido.

▲ El modo Sennin presente en el juego.

▲Akatsuki presente en la aventura.

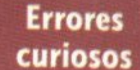
Los botones corresponden a acciones básicas, como pegar, saltar y correr, pero al combinarlos puedes realizar movimientos clásicos de los personajes, como el Rasengan de **Naruto** o las Puertas del cielo de **Rock Lee**.

Lo que vale la pena destacar es la manera tan perfecta como se integran en las batallas, en ese sentido recuerda bastante a **Viewtiful Joe** de Nintendo GameCube, por la armonía que existe entre cada golpe, pero además ofrece otras posibilidades de ataque, como son los clones sombra de **Naruto**; puedes aparecer más de cuatro clones, pero todo dependerá de la barra de chakra que está ubicada en la parte inferior de la pantalla, la cual se llena con los golpes que conectes a los oponentes, los cuales, por cierto, no sólo se limitan a ninjas, también habrá animales que intentarán hacerte la vida imposible.

En el momento que decidas puedes cambiar de personaje, lo cual es bastante recomendable, porque cada uno tendrá su propia cantidad de experiencia, indispensable para subir de nivel. En ese sentido, el título te invita a repetir cada misión al menos cuatro veces, no sólo para mejorar tu rango, sino para dominar las técnicas que te enseñan en cada uno, lo cual te deja preparado para afrontar el siguiente reto, esto es algo que debemos destacar, las técnicas y movimientos que aprendas en cada grado te servirán para librar el siguiente escenario.

El grado de dificultad tiene una curva adecuada, pero como ya te comentamos, muchas veces tendrás que regresar a misiones previas para reunir más experiencia, aunque, insistimos, no es nada tedioso, al contrario.

Mientras más rápido completes las misiones, recibirás reconocimientos por tu talento, una especie de retos que sirven para superarte e implantar buenas marcas para que tú mismo u otro ninja las superen, este es un buen detalle que aumenta el *replay value*.





¿Recuerdas que la caja de RE: Revelations decía Revelaitons? Pues esta dice Nartuo... un error bastante gracioso.

Si presionas el botón R cuando te golpean, realizarás un "cambio" por un tronco



▶ La pareja de oro para la aventura.



▲ **Naruto** es sin duda el mayor protagonista





▲ Para que el **Rasengan** pueda entrar sin problema, te recomendamos conectarlo después de al menos dos golpes.

Un juego con todo el espíritu japonés de la serie de animación



Para Wii, vimos excelentes juegos de pelea basados en este personaje.

Al avanzar en cada misión, conocerás varios personajes, como **Asuka**, **Sasuke** o **Sai**, los cuales te acompañarán en tu viaje por las naciones ninja, para invocarlos debes reunir su barra de ayuda, así aparecerán y, dependiendo de su estilo, te auxiliarán, es decir, **Sakura** al ser ninja médico te recupera algo de la energía perdida, mientras que el resto se concentra en realizar un fuerte ataque contra los enemigos, por lo que debes decidir muy bien en qué momento quieres hacerlo.

Pasando a otros elementos del juego, tenemos buenas noticias, ya que viene por completo en español subtitulado, cada diálogo y menú del título, pero lo mejor es que se mantienen las voces originales en japonés, un grandioso detalle que esperemos se mantenga en todas las obras originales de aquel país, ya que cuando se adaptan a otro idioma se pierde la identidad y el vínculo que se tenía con el personaje.

Por donde se le mire, **Naruto Powerful Shippuden** es un juego extraordinario, hecho con talento y creatividad. Si eres fan de la serie simplemente no debes dejarlo pasar por nada en el mundo, lo vas a amar desde los primeros minutos, ahora que si nunca habías escuchado de la serie, tendrás un innovador juego de acción que te hará recordar los buenos años del SNES gracias a su reto y diversión. Hace tiempo se pensó que sólo saldría en Japón, ahora podemos estar agradecidos de que títulos como este lleguen a América, son pequeñas joyas que debemos valorar para que en un futuro se sigan arriesgando a traerlas. Así que ya lo sabes, si necesitas un buen juego para tu Nintendo 3DS, no busques más, conviértete en un ninja de primera línea con esta brillante adaptación para N3DS.

Jugar este título resulta un verdadero deleite, cada nivel puede ser afrontado de diversas formas, y ahí radica parte de su magia.

RANKING **CN 8.5**

▲ El mar está lleno de peligros.

Monster Hunter Tri: Ultimate



- Compañía
Capcom
- Desarrollador
Capcom
- Género
Aventura/RPG
- Jugadores
1-4
- Opinamos
El fenómeno llega a NIntendo 3DS.



Violencia fantástica

La vida de un cazador no tiene límites

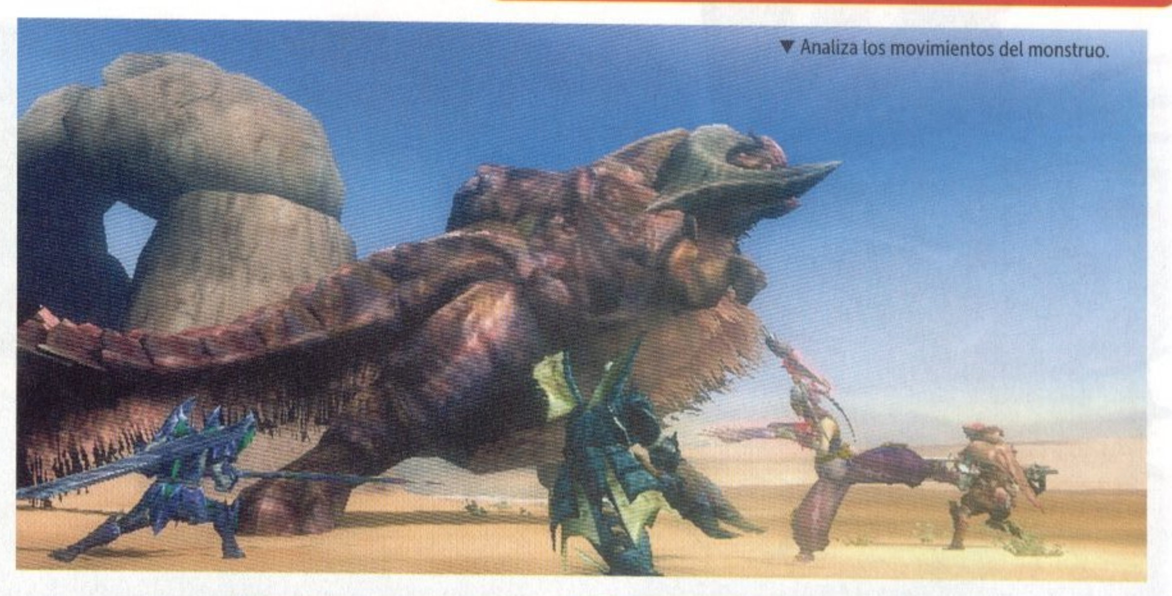
Para nadie fue una sorpresa que llegara este juego para Wii U, era algo lógico después del éxito que tuvo en Wii, lo que nadie esperaba era su llegada también en Nintendo 3DS, juego del cual te hablaremos en esta ocasión.

Antes de comenzar a fondo, te comentaremos brevemente cuál es el concepto de **Monster Hunter**. Te conviertes en un cazador que tiene que salir en búsqueda de varios tipos de monstruos que habitan la región, el objetivo es capturar y cazar al mayor número para que puedas hacer mejoras a tus armas y armaduras, en resumen eso es **Monster Hunter**; suena muy sencillo, pero no lo es. Este título es uno de los más complejos que puedes encontrar en el mercado actualmente, tiene tantas opciones y combinaciones que podrías pasar meses perfeccionando una sola armadura, así de inmenso es este título para Nintendo 3DS.

La historia del juego es exactamente la misma que en **Monster Hunter Tri** para Wii, llegas a la aldea de Moga para investigar acerca de una serie de temblores que están ocurriendo sin explicación alguna, aunque todo parece indicar que se trata de un monstruo gigante, el **Lagiacrus**. En ese sentido, no hay muchos cambios, el desarrollo es igual, hasta cierto punto, y de ello te indicaremos más adelante.

Donde sí hay muchos cambios es en el modo en como enfrentas la aventura; a diferencia de la versión anterior, aquí no inicias en ropa interior, tienes una armadura, débil, pero armadura a fin de cuentas, sin mencionar de que en tu casa encuentras todas las armas que te puedas imaginar, martillo, espadas, lanzas, ballestas, todas de acero, la versión para principiantes; antes, todo esto lo debías comprar en la tienda del pueblo.

Todos estos elementos los podrás usar y cambiar en el momento que desees, lo cual te permite experimentar y ver con qué arma te acomodas mejor para enfrentar a las criaturas.


▼ Analiza los movimientos del monstruo.


▼ Es recomendable que cada cazador use diferente arma.


◀ Usa el elemento correcto.

Al inicio todo parece muy sencillo, demasiado, puedes matar a un **Gran Jaggi** en menos de diez minutos con sólo cinco pociones y hacer tu armadura con dos o tres cacerías, pero todo toma sentido al descubrir que los monstruos grandes ahora son más complejos, sin mencionar que al terminar el juego en su historia básica, ahora tiene una especie de "segunda vuelta" en la que se abren nuevas misiones de rango alto, algo que no se había visto en **Monster Hunter** para Wii; dichas misiones estaban disponibles únicamente para el modo en línea.

Esto no sólo significa más horas de juego, sino un mayor reto, sobre todo con monstruos como el **Alatreon**, que era el más temible en Wii, un ataque podía terminar con tu vida sin importar qué tipo de armadura llevaras puesta; un gran acierto de Capcom fue incluir estos monstruos de forma local, aprendieron de la experiencia con **Monster Hunter Tri**, no obstante, debido al cierre de servidores, muchos se quedaron con ganas de enfrentarlo.

Muy bien, ha llegado el momento de hablar de los rangos de cazador. En la entrega anterior sólo había dos, Bajo y Alto, lo que correspondía al estatus de las armaduras y nuestro desempeño como cazador, en rango alto los enermigos son más fuertes y se tienen que hacer nuevamente las armaduras si no queremos desaparecer con un golpe.

Visualmente, no hay ninguna diferencia entre las armaduras de rango bajo y alto, solamente las propiedades de cada una, su defensa y alguna cualidad extra como la resistencia al calor, mayor energía, pero, en realidad, es imposible reconocerlas sólo por su aspecto, son idénticas, situación que ahora cambia con el rango G, un interesante extra.


▼Armadura de Bracchidios Rango Bajo.

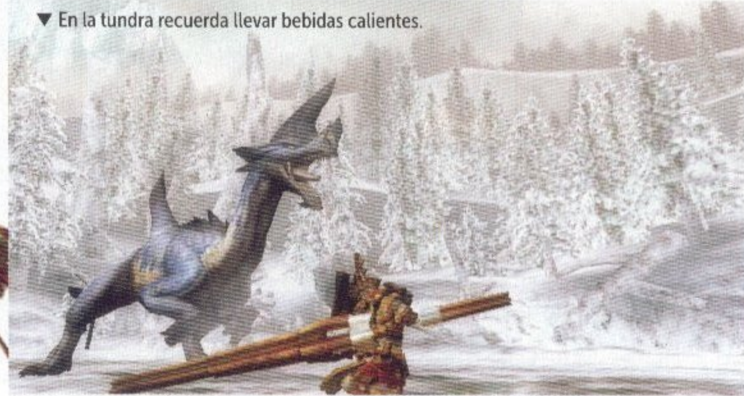
Visualmente es muy parecido a la versión para Wii, pero con nuevas texturas que notarás en los monstruos





▲ Los monstruos pequeños también dan recursos.

▼ En la tundra recuerda llevar bebidas calientes.



Ser un mejor cazador

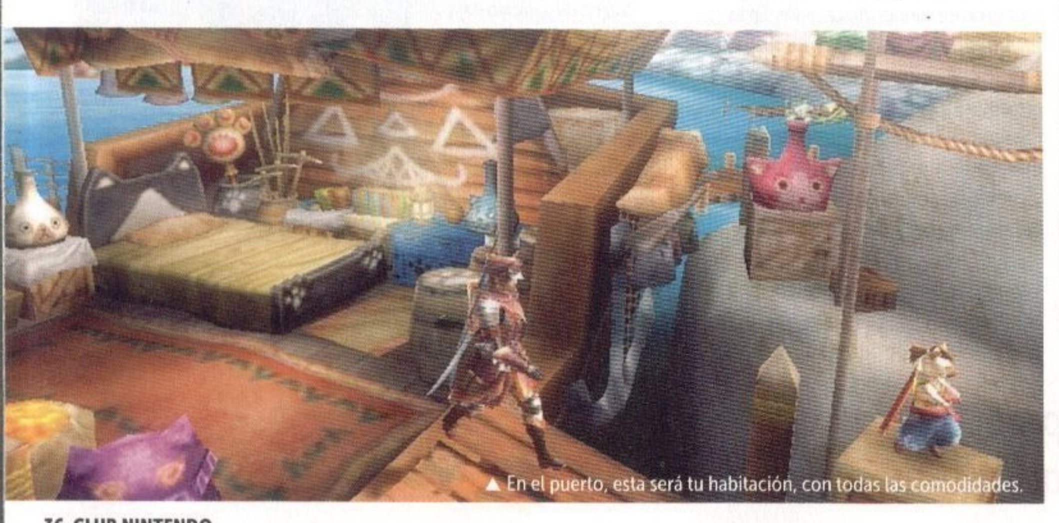
Para poder ser rango G, necesitas jugar en el puerto de Tanzia, ahí te darán varias misiones de rango básico, al completarlas subirás al siguiente. Te mantendrás en bajo hasta que tu RC (rango de cazador) sera de 3, ahí ya serás de rango alto, tres niveles más y llegarás a rango G, que es el seis, una vez que lo completes, todo vuelve a la normalidad en cuanto a los RC, te darán puntos de experiencia como en **Monster Hunter Tri**, y podrás realizar las armaduras más fuertes.

Como te decíamos párrafos atrás, en este rango las armaduras cambian su aspecto, volviéndolas más tractivas, por ejemplo, la de **Qurupeco** tiene ahora un sombreo con una pluma como casco, en lugar del penacho clásico; diferencias como estas encontraremos bastantes, pero lo mejor está en las habilidades y defensa. Con una armadura básica en este nivel, pasarás de los 500 puntos de protección, lo que te permite enfrentar relajadamente a criaturas como el **Rathalos** o **Lagiacrus**, no importa si es de **Jaggi**.

Una de las polémicas con este juego, es que no tiene juego en línea para cuatro personas, sólo te puedes conectar a Internet para descargar misiones especiales, las cuales, al completarlas, tendrás como recompensa algunos certificados para hacer armas especiales.

Para compensar lo anterior, se puede cazar de forma local con otras tres personas con sus Nintendo 3DS, o bien, con un Wii U y tres Nintendo 3DS, por lo que no hay pretexto para no ir por las criaturas más fuertes.

Aunque se dijo mucho de la falta de un segundo *Slide Pad*, la verdad es que no lo necesitas, se puede jugar de forma perfecta sin usar el accesorio de Nintendo. Capcom ha logrado un buen trabajo adaptando la cámara a la pantalla táctil; ahí, con un *Pad* digital, podemos cambiar el ángulo de visión en cualquier momento, justo como pasaría si usamos un *Slide Pad* extra, pero, además, se ha implementado un nuevo sistema de *focus*, que permite marcar un objetivo y enforcarlo de forma automática siempre que se presione el botón L, simple y funcional.



▲ En el puerto, esta será tu habitación, con todas las comodidades.

▲Los escenarios a recorrer son enormes.

◀ Nunca lo enfrentes sin tener Megapociones en tu bolsa.

▼ Encontrarás muchas subespecies.

Cazando en la calle

Una de las principales características de este juego, es su compatibilidad con Wii U, no sólo para jugar entre ambas consolas, sino para compartir un mismo archivo de datos, es decir, creas a tu cazador en la versión de Wii U y puedes trasladarlo después a Nintendo 3DS para continuar con las misiones en la escuela o en la casa de algún familiar.

Para lograr lo anterior, entra a la eShop de Nintendo 3DS y descarga la aplicación de transferencia de datos de **Monster Hunter** que Capcom ofrece de forma gratuita; todo el proceso se realiza de forma rápida y segura; en ningún momento se ve en riesgo tu archivo, a menos que te quedes sin energía eléctrica, claro.

Todo lo anterior hace de **Monster Hunter Tri: Ultimate** uno de los mejores juegos para Nintendo 3DS, con un replay value como pocos, ya que en promedio pasarás unas 500 horas disfrutando de la magia de este título

Un mundo espera por ti, por el cazador histórico de la ciudad de Moga

de Capcom, aunque te aseguramos que una vez que te atrape, pasarás mil horas tras el control y jamás te aburrirás, cada cacería es una nueva aventura que se queda contigo para siempre.

Capcom ha llevado al límite el Nintendo 3DS con este juego, en el cual el *game-play* alcanza su nivel más alto, todos los movimientos de los cazadores son per-fectos, realmente no nos ima-ginamos lo que debe estar preparando Capcom para **Monster Hunter 4**, aunque el hecho de cambiar toda la mecánica representa un reto enorme, pero más impotante que eso, una gran respon-sabilidad, debido a la popularidad de la franquicia, que en Japón vende millones de copias durante todo el año. Sólo **Pokémon** y **Dragon Quest** pueden hacerle frente a **Monster Hunter**, lo que deja claro su calidad como videojuego, así que si nunca has viajado a este mundo de cacería, este es el momento correcto, con la mejor y más grande versión de **Monster Hunter** que se haya realizado, con la ventaja de que ahora puedes hacerlo en Nintendo 3DS y Wii U. Largas noches te esperan en mon-tañas, desiertos y pantanos; criaturas sorprendentes esperan por ti; tu camino como cazador comienza ahora, pero no termina nunca, una vez que pruebas **Monster Hunter**, no lo dejarás jamás, te aseguramos que se volverá uno de tus títulos favortitos del Nintendo 3DS y siempre estará en tu consola.

No hemos dejado de jugar desde que salió, es toda una experiencia que todo videojugador debe conocer y disfrutar. ¡A cazar!

RANKING CN 9.5

Mundo online



Dragon Quest X: De llegar a América, sería un título muy popular para juar en línea con los amigos.

▲ Un movimiento puede cambiar el rumbo de la pelea, nunca te rindas.

The King of Fighters' 98

El rey defiende su trono en el género

• Compañía
D4 Entreprise Co., Ltd.
• Desarrollador
SNK
• Género
Peleas
• Jugadores
1-2
• Opinamos
La mejor entrega de la serie.



Violencia, desnudos parciales.

Hace algunos años, en las Arcadias se encontraban todo tipo de juegos, no sólo de esos donde golpeas topos con un martillo para obtener boletos, como pasa ahora. Antes había verdaderos juegos, como la serie **The King of Fighters**, de SNK.

Al igual que **Street Fighter** en su momento, **KOF** (como se le conoce entre videojugadores), fue todo un fenómeno, el hecho de poder formar un equipo con tres personajes de franquicias famosas como **Art of Fighting** o **Fatal Fury**, fue simplemente sensacional, todo un suceso para la época, exactamente en 1994 fue cuando comenzó, manteniéndose por años en la cima del género, compartiendo la corona con otras joyas como **Street Fighter III** o los famosos **Marvel vs. Capcom**, pero, bueno, esa es otra historia.

Si en algo destacaba **KOF** además de su adictivo *gameplay*, era en su historia: en cada capítulo se ligaba la trama, que hasta 1997 giraba en relación a **Orochi**, un ser de gran poder que había resucitado gracias a la energía de **Kyo** y **Iori**, quienes, para terminar con tan peligroso oponente, deben sacrificar sus vidas en una pelea que nadie que haya jugado la versión de Arcadias olvidará jamás. **Iori** sostenía a **Orochi** mientras **Kyo** debía usar todo su poder para acabar con ambos de un solo golpe, aunque eso representara también su propia muerte.

Tras tales hechos, el capítulo que debía llegar en 1998 a los locales de Arcadia se convirtió en el más esperado de todos, ya que había muchas dudas que despejar, como si **Kyo** y **Iori** seguirían apareciendo como protagonistas.

Leona y Iori Orochi fueron muy populares durante la versión de KOF 97

▶**Blue Mary** siempre fue un rival de cuidado.

▲ El poder de las llamas de **Kyo Kusanagi** es tremendo.

▲ Nada como un buen combo para bajar el ánimo al rival.

Hora de pelear

Cuando apareció la esperada edición 98 de esta serie, causó enojo en los aficionados, ya que no era una secuela como tal, es decir, no se reflejaban los hechos vividos un año antes en la pelea contra **Orochi**; pero todo tenía una explicación, y esa era que SNK estaba preparando un nuevo guión que veríamos en **KOF 99**, pero antes de eso quiso realizar un título donde estuvieran presentes todos los peleadores que habían participado en la serie, logrando lo que es considerado no sólo el mejor **KOF** de todos, sino uno de los mejores juegos de pelea de todos los tiempos, sin duda alguna.

La popularidad de éste es tal, que en Japón sigue siendo de los títulos con más demanda en los locales de Arcadia, incluso se siguen realizando torneos, además de que en aquel país cuentan con

Una aventura que también podrás disfrutar en Nintendo 3DS

una nueva versión con escenarios en 3D, algo que jamás se había visto antes en versiones Arcadia, ya que en **KOF 99** para Dreamcast se comenzó con ese estilo.

Si nunca has jugado esta maravilla, seguramente te estás preguntando por qué deberías hacerlo, pues bien, vamos a contarte de su sistema de juego.

El estilo de batalla tres contra tres se mantiene con peleadores de la talla de **Kyo Kusanagi**, **Iori Yagami**, **Blue Mari**, **Mai Shiranui**, **Terry Bogard**, **Robert Garcia**, **Benimaru Nikaido**, **Yashiro Nanakase**, **Shermie**, **Shingo Yabuki**, **Clark** y muchos más que desean ganar el campeonato y demostrar su poder ante el mundo.

Se cuenta con dos diferentes estilos de juego: Extra, para los que están acostumbrados a jugar de forma pausada; aquí no se esquiva y la barra de poder se carga al presionar tres botones de forma simultánea, además de que al tener poca energía se pueden realizar los famosos movimientos de desesperación de forma infinita, sin mencionar que, si tienes cargada tu barra, será doble.

Si decides jugar en el modo Advance, podrás rodar presionando los botones débiles y acumular cristales de poder que te permitirán ejecutar los movimientos de desesperación, en nuestra opinión, esta es la mejor manera para jugar **KOF**, se siente agresivo y dinámico.

La sangre de Orochi



Para los seguidores de **Orochi**, tanto **Leona** como **Iori**, se transformaban durante su movimiento doble.



Sus ataques a distancia permiten jugar estratégicamente.

Uno de los peleadores más fuertes y letales de la serie.

La hija de **Heidern** demuestra su habilidad en este juego.

De los peleadores favoritos de los jugadores, **Iori Yagami**.

Cadena de golpes

Lo más importante en cualquier juego de pelea, es la manera en como se combinan los ataques de los personajes, si esto no se realiza de forma adecuada o resulta demasiado complejo, todo lo demás se va a la basura, pero por fortuna, en **KOF 98** estamos ante uno de los títulos con mejor sistema de combos.

Puedes iniciar con golpes fuertes o débiles, no importa, siempre tendrás la oportunidad de continuar agregando algunos ataques extra; una diferencia enorme que existe con **Street Fighter**, está en el tiempo de marcar los golpes, mientras que en la serie de Capcom debe ser rítmicamente, en un tiempo justo, en **KOF** puedes hacerlo un poco más intuitivo, presionando los botones rápido, y la combinación jamás se va a detener, lo que da pauta a que las peleas sean bastante ofensivas. Nunca verás a jugadores esperando en sus esquinas por un error del contrario, aquí nosotros debemos buscar ese error.

Un punto a destacar en una plantilla tan grande de peleadores, como la que se nos presenta en este juego, es el equilibrio, ese dolor de cabeza para los programadores, pues antes no existían DLC que mágicamente ajustaran movimientos para hacer más justos los enfentamientos, aquí debía ser perfecto desde el inicio, y lo fue, cualquier peleador puede ganarle a todos, no existe alguno que esté arriba de los demás, lo que genera una competencia perfecta, bien acoplada, motivándonos a controlar y aprender las técnicas de todos los personajes sin temor a estar en desventaja a la hora de las retas, esto es algo muy importante, el juego te obliga a mejorar.

Antes de cada pelea, los integrantes de los equipos se retan entre ellos.

Existen dos peleadores que no tienen equipo en el juego, pero pueden unirse a cualquiera que desees, **Rugal** y **Shingo**, ambos pelean por su lado, además de que **Rugal** será también el jefe final, como homenaje a su trayectoria dentro de la franquicia, siendo el jefe con más apariciones.



▲ Una pelea entre dos viejos conocidos.

▼Los integrantes derrotados aparecerán en el fonto.





▲ El protagonista de toda la serie, **Kyo Kusanagi**, un genio en el áre de pelea.

Toda la emoción de las Arcadias en tu casa gracias a esta descarga, la cual podrás realizar desde tu Wii

Larga vida al rey

Durante años, cruzamos los dedos para tener alguno de estos juegos en consolas caseras de Nintendo, pero sólo se adaptaron los años 95 y 96 para Game Boy. Fue con Wii donde la situación cambió y por fin pudimos disfrutar de estas obras de arte con nuestros amigos sin tener que gastar por cada crédito.

A partir del 2002, la serie comenzó a perder fuerza, debido a malos manejos y a conceptos mal aplicados, pero por fortuna parece que una nueva época de gloria se acerca, sólo debemos esperar para ver si las nuevas entregas de Arcadia llegan a México, país donde, al igual que en toda América Latina, tienen millones de seguidores, y estamos seguros de que estarían felices por volver a disfrutar de un **KOF**.

Si pensabas que no volverías a prender tu Wii por un rato, estabas en un error, juegos como este darán nueva vida a tu consola, no importa que no hayas conocido la obra en su momento, tampoco que no tengas contacto con el género de las peleas, este es el título perfecto para que comiences y te vuelvas fan, tanto del estilo como de **The King of Fifghters**.

Es una adaptación perfecta de la Arcadia, por lo cual carece de algunas opciones extra, pero, así como esta se disfruta bastante, tal vez lo único que le haría falta sería una modalidad en línea, como pasó con **Super Street Fighter II** en su versión de SEGA Genesis para Consola Virtual, eso sí hubiera sido un sueño hecho realidad, pero, insistimos, no importa, la verdadera magia de este juego está en las retas con los amigos en persona, así que lo único que tienes que hacer es conectar tu control de Nintendo GameCube o usar el Clásico si prefieres y disfrutar de una de las obras más grandes que se hayan visto en las Arcadias y en el género. Es ideal para pasar un buen fin de semana, así que no lo pienses, no te arrepentirás de adquirir este título, además de que su precio es una oferta, descárgalo y nos dices en dónde serán las retas.

Desde que ves el video de introducción, es como regresar a los años noventa y entrar a un local de Arcadias para pasar un buen rato.

RANKING **CN 9.0**

¿Por qué no juegas?



Si eres fan de la serie, te recomendamos adquirir el juego de Wii, **KOF Orochi Saga**, con cinco juegos en un sólo disco.

▲ Demuestra tu habilidad en la pista con los vehículos más rápidos.

Need for Speed: Most Wanted U

Conviértete en el mejor de los pilotos clandestinos



- Compañía
Electronic Arts
- Desarrollador
Criterion Games
- Género
Carreras
- Jugadores
Multijugador
- Opinamos
Visualmente superior a sus competidores.



Referencias a alcohol
Situaciones cómicas
Violencia

La popular saga de automovilismo propia de Electronic Arts, ha tenido múltiples variantes, una de ellas fue adaptar el concepto de persecución para volver más intensa la carrera, de esta forma, no sólo competías con otros rivales, sino que tenías múltiples patrullas persiguiéndote por toda la ciudad, tratando de bloquear tu camino para detenerte, pues, como el nombre del juego lo indica, debes convertirte en el piloto más buscado, así como el de mayor respeto ganado. Esta característica fue retomada del primer **Hot Persuit** que salió en 1998, y que posteriormente se mejoró la idea para concebir **NFS: Most Wanted** en 2005, resultando en una de las entregas más aclamadas por los fans y que incluso llegó al GameCube, sólo que en aquél entonces, el estudio encargado del desarrollo fue EA Black Box, mientras que ahora le tocó el turno a Criterion, quienes ya habían cobrado fama por su trabajo en la serie **Burn Out**, una de las grandes franquicias que no sólo trataba sobre carreras, sino que agregaba la idea de crear grandes coliciones vehiculares para generar escenas de alto impacto en donde el mayor caos provocado resultaría en puntajes impresionantes y retos a través de los que debías completar ciertos objetivos, principales y secundarios.

Conquista las calles

A diferencia de las versiones para otras consolas, la edición de **Need For Speed: Most Wanted** para Wii U llegó seis meses más tarde; pero es una de esas ocasiones donde la espera realmente vale la pena. ¿Por qué? Simplemente debido a que el

Sácale provecho al control táctil de Wii U

El GamePad te dará acceso inmediato a múltiples opciones.



Llantas

Revisa tus neumáticos constantemente para lograr un mejor desempeño en todo tipo de terreno.



Nitro

Si tienes a la policía a tus espaldas, utiliza esta función para incrementar drásticamente tu velocidad.



Chasis

La estabilidad de tu vehículo es vital, échale un ojo a esta opción para ver cómo puedes mejorarlo.



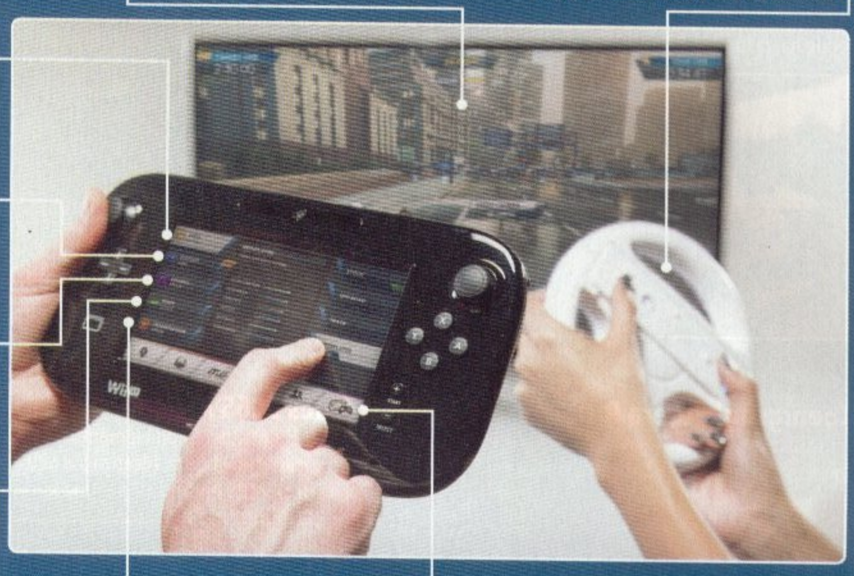
Carrocería

No sólo se trata de estética, también define la parte aerodinámica y deportiva. ¿Cuál es tu estilo favorito?



Transmisión

Elige manual o automática; aunque la primera opción es más recomendada para lograr mejor desempeño.



Juega en la televisión o en el Gamepad a través del modo Off-Tv.

Podrás utilizar el Wii Wheel de **Mario Kart** Wii como otro estilo de control.

Con la variedad de estilos de control, seguramente encontrarás alguno que te atraiga.

La versión de Wii U supera, por mucho, la calidad audiovisual que podrías ver en otras consolas caseras.

equipo de desarrollo tuvo a bien conocer y aprovechar los recursos de Wii U, de esta manera, se logró un despunte importante en el aspecto gráfico que notarás desde el momento en que inicies tu carrera.

Los efectos de iluminación y sombras resaltan sobre el asfalto húmedo, o en la estructura de los vehículos, mismos que notarás sumamente apegados a la realidad, tanto en imagen como en desempeño. Esto lo podrás notar en las características de cada auto, allí se respeta la potencia de los motores, así como también la velocidad máxima que logran en su versión de fábrica.

Como es costumbre, de inicio contarás con una línea básica de autos, pero será tu empeño y dedicación en cada uno de los retos, lo que te dará recompensas, como coches más potentes o lujosos, así como distintas pistas en las que podrás ganar muchas recompensas más.

De hecho, la gente de Criterion comentó que en general **Need For Speed: Most Wanted** de Wii U es un deleite visual y que está basado en la versión en las características y requisitos de PC, en lugar de lo que dispusieron para las demás consolas caseras, por lo que los escenarios recortados y de baja calidad que solían incorporar a las versiones de Wii (en aquél entonces) quedaron en el pasado.



▼ Escapa de la policía en este flamante Porsche 911 Carrera S.

Si quieres convertirte en el número uno...

... más vale que consigas uno de estos espectaculares bólidos.

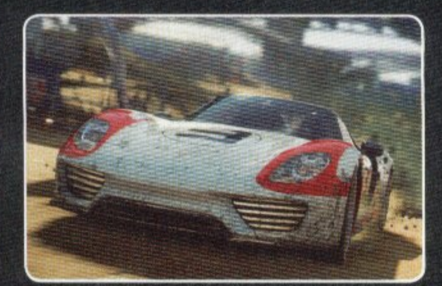
Audi R8 GT Spyder

568 Caballos de fuerza y motor V10 de 5.2 L. hacen posible que este flamante deportivo llegue hasta los 321.87km/hora.



Porsche 918 Spyder

Versión concepto del Porsche 918 Spyder, capaz de ir de 0 a 100 kilómetros en tan sólo tres segundos. ¿Estás listo para conducirlo?



Chevrolet Camaro ZL1

Excelente *Muscle Car* que incluso es del gusto de los **Transformers**. La velocidad máxima en terreno regular es de 296 km/hora.



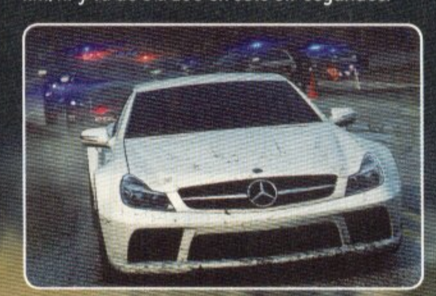
Koenigsegg Agera R

Si te gusta la velocidad, el Agera R te ofrece una máxima de 418 km/h; combina ligereza con potencia y un motor V8.



Mercedes SL65 AMG

Un clásico elegante; pero con elementos de poder y ferocidad en la pista. Alcanza los 320 km/hr y va de 0 a 100 en sólo 3.7 segundos.



Marussia B2

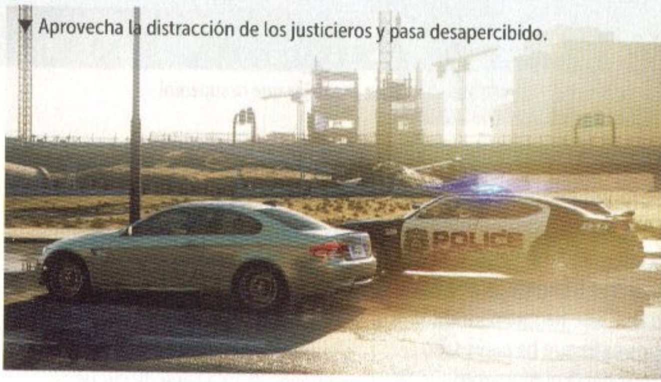
Si fuera **Bruce Wayne**, escogería este auto como el próximo Batimóvil. No es tan veloz (249 Km/h), pero luce bien en negro.



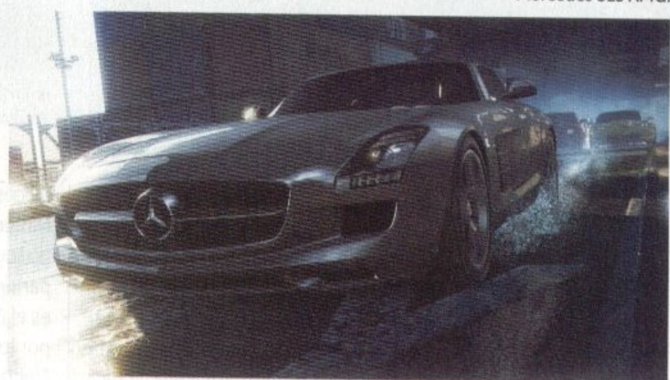
Hennessey Venom GT Spyder

Todo un rey de la velocidad, y no es para menos, esta belleza alcanza los 442 km/h en pocos segundos. Cuenta con 1244 HP. Con ello, se pone como todo un favorito para las carreras.


▲ Inventa tu propio camino... ¡que ningún muro te detenga!



▼ Aprovecha la distracción de los justicieros y pasa desapercibido.


▼ Si quieres un auto balanceado, checa el Mercedes SLS AMG.

La versión definitiva

¿Qué otras ventajas tiene **NFS: Most Wanted** en Wii U? En un título de carreras, mantener en proporción las distancias (espacio entre autos, escala de objetos, edificios, entre otros) es fundamental, pues de esta forma se logra el efecto de realismo, proximidad y sensación de velocidad que no todos los títulos de este género logran captar. Este importante detalle se ve gratificado en Wii U a través de la mayor cantidad de memoria RAM utilizada en su desempeño, por lo que no sólo notarás mejor comportamiento en el motor gráfico, sino que en general, te darás cuenta de la buena respuesta del control y la suavidad de las animaciones y texturas.

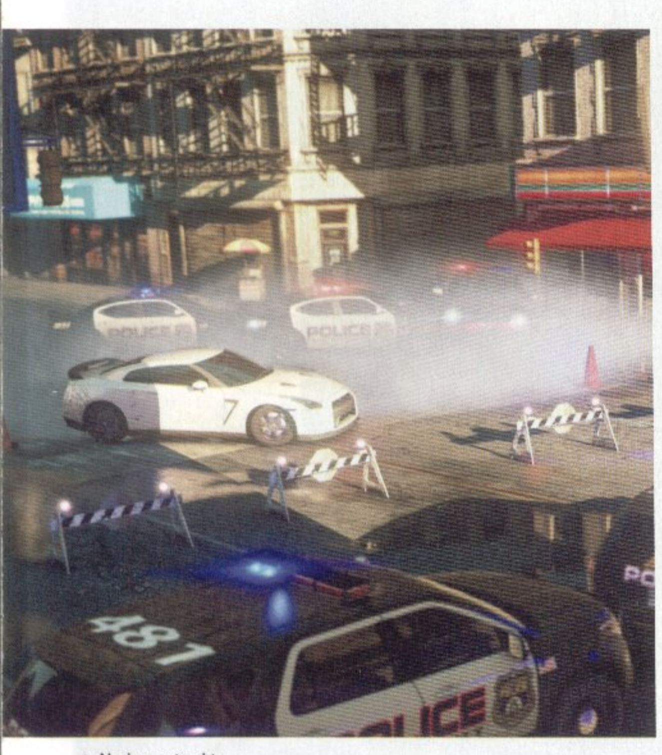
También cuenta con la famosa compatibilidad de juego *Off-TV*, que ya se está volviendo casi fundamental para los juegos de Wii U, permitiendo jugar directamente en el GamePad, sin necesidad de utilizar la televisión.

Ahora bien, en cuanto a la variedad de controles, es un hecho que podremos utilizar prácticamente todos los medios disponibles, como Wiimote y Nunchuk, Control Clásico Pro, Wii Wheel y claro, GamePad, así que no tendrás pretextos. Si eres un piloto de la vieja escuela, utiliza los controles convencionales, pero si quieres probar una experiencia de juego más relajada, no dudes en utilizar los controles con función de movimiento gesticulares.

Con lo anterior, es un hecho que esta reinvención de **Most Wanted** resulta en todo un éxito que no sólo disfrutarán los fans de la serie, sino quien quiera probar un título de automovilismo con múltiples opciones interesantes. Ojalá esta idea de ofrecer buen contenido para Nintendo se mantenga por parte de Electronic Arts y apoye con más títulos de ésta y otras franquicias para las consolas de Nintendo. De hecho, es curioso que no haya salido una adaptación para N3DS, pues las versiones anteriores sí tuvieron su parte portátil, como **NFS: The Run**. Ojalá que en las ediciones siguientes no se olviden que también los fans de los portátiles gustan de la emoción de pilotear autos a gran velocidad.


▲ Para el 2014, se tiene programada la primera película basada en **NFS**.

Tus personajes Mii podrán aparecer en los anuncios espectaculares ubicados en múltiples zonas del juego



▲ No importa si te rodean, siempre podrás encontrar una salida.



▲ Los patrulleros también tienen autos veloces; ¡no dejes que te superen!

Las descargas digitales

La gente de Criterion y Electronic Arts decidió que la edición de Wii U vendría con el DLC **Ultimate Speed Pack** incluido de forma gratuita (agrega potentes vehículos como: Pagani Zonda R, McLaren F1LM, Bugatti Veyron Grand Vitesse, Lamborghini Aventador J y Hennessey Venom GT Spyder), a diferencia de las versiones de PS3 y Xbox 360 donde esta descarga digital tiene un precio de 10 dólares u 800 Microsoft Points (respectivamente), resultando un buen beneficio para los felices poseedores de la consola de Nintendo. Ahora bien, por desgracia no todo es miel sobre hojuelas, pues la parte mala es que **Ultimate Speed Pack** es el único DLC que llegará para Wii U, por lo menos es lo que ha expresado Electronic Arts hasta el momento.

Siendo así,es una lástima que no se puedan conseguir las expansiones adicionales para el modo multijugador o el DLC **Movie Heroes** que integra autos que llegaron a acaparar las miradas en la pantalla grande.

El concepto NFS

Hay varios estilos de juegos basados en coches; sin embargo, hay grandes diferencias entre uno y otro, por ejemplo, están los que basados en competencias oficiales, como NASCAR, o a través de una serie de circuitos; otros optan por múltiples pistas, pero con *Go-Karts*; también, como dije antes, están los que no sólo optan por la velocidad, sino que basan su concepto en las coliciones y generación de caos vehicular; y claro, **NFS**, que ha modificado en múltiples veces su

Contenido extra incluido

Aumenta tu experiencia de juego con este DLC.

Ultimate Speed Pack

Se ha vuelto bastante común que los juegos para Wii U incluyan algún DLC de forma gratuita, y **NFS: Most Wanted** no es la excepción. Este complemento te da cinco vehículos adicionales, así como 25 nuevas pistas para sacarle provecho a cada bólido; y por si fuera poco, también se incluyen nuevos retos y trofeos que harán que la diversión continúe por mucho tiempo.







▲ Esta belleza es un Porsche918 Spider Concept. Alcaza los 100 km/h en 3.2 segundos.

línea para ofrecer productos deribados que conquisten la atención de los fans del automovilismo. **Hot Persuit**, **Underground**, **Pro Street**, **The Run** son algunas de sus ediciones, pero lo que ha caracterizado a la serie, es la persecución policiaca, detalle que adereza bastante bien la emoción de conducir vehículos de ultra lujo a

Conducir un auto es fácil, pero dominar una de estas fieras del asfalto será todo un desafío que te espera en Wii U

máximas velocidades por las calles de la ciudad. Por supuesto, los coches son completamente oficiales, de marcas reconocidas y con detalles que sorprenderían hasta al más exigente jugador.

El más buscado

Hay una lista de los corredores TOP, aquellos que desafían todo tipo de retos y realizan las mayores proezas sobre ruedas. Si quieres llegar allí, necesitarás demostrar tu desempeño, convirtiéndote en un rival capaz de superar a los 10 más buscados y así colocarte como el número uno. Conforme ganes las competencias, tu reputación crecerá y serás capaz de mejorar ciertos elementos de tus vehículos, más que nada en el plano mecánico y ligeramente en lo estético, pues, a diferencia de otros videojuegos, aquí no se trata de tunear, sino de mostar los coches en su formato original. Recuerda que debes considerar las especificaciones de tu auto, pues no todos los terrenos son iguales.

En conclusión

No cabe duda que supieron darle las características más populares de la serie y, por supuesto, agregaron múltiples opciones para que no nos aburramos luego de recorrer algunas calles.

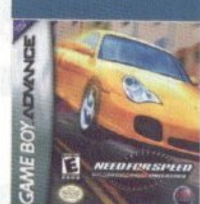
En particular, resalta el modo cooperativo local, pues no se basa en competencia, al contrario, aquí un jugador tomará el volante usando Wii Wheel, Control Pro o Wiimote, mientras que un segundo hará las funciones del copiloto, brindando apoyo al realizar diversas tareas en la pantalla táctil del GamePad, como modificar el tráfico, confundir a la policía, etcétera.

En cuanto a la ambientación de sonidos y efectos, se escucha bastante real el rugir de los motores, así como el audio de fondo y la musicalización que da mayor énfasis en las situaciones de alto octanaje que vivirás a lo largo del juego. Otro punto interesante es la integración de **Miiverse**, con lo cual podrás acceder a los mensajes y publicaciones de tus contactos y de la comunidad en general, tal como ocurre en muchos otros títulos. Así que, si eres fan de la alta velocidad, en **Need For Speed: Most Wanted U** encontrarás un digno exponente que no sólo luce genial, sino que también es agradable en sus diferentes modos de *gameplay*.

La gran cantidad de vehículos originales, así como la alta definición de los niveles, hace que valga la pena darle una oportunidad.

RANKING **CN 8.5**

Vehículos para llevar



La primera versión portátil de **NFS** en llegar a Nintendo fue **Need for Speed: Porsche Unleashed** para Game Boy Advance en el 2005.

▼ Llega la secuela del aclamado título de WiiWare, ahora con escenas más desafiantes.

Bit.Trip Presents...
Runner 2: Future Legend of Rhythm Alien

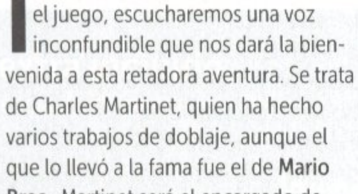


• Compañía
Aksys Games
• Desarrollador
Gaijin Games
• Categoría
Aventura
• Jugadores
1
• Opinamos
Apto para los fans de los juegos retro.



© Aksys Games

Diversión al estilo clásico



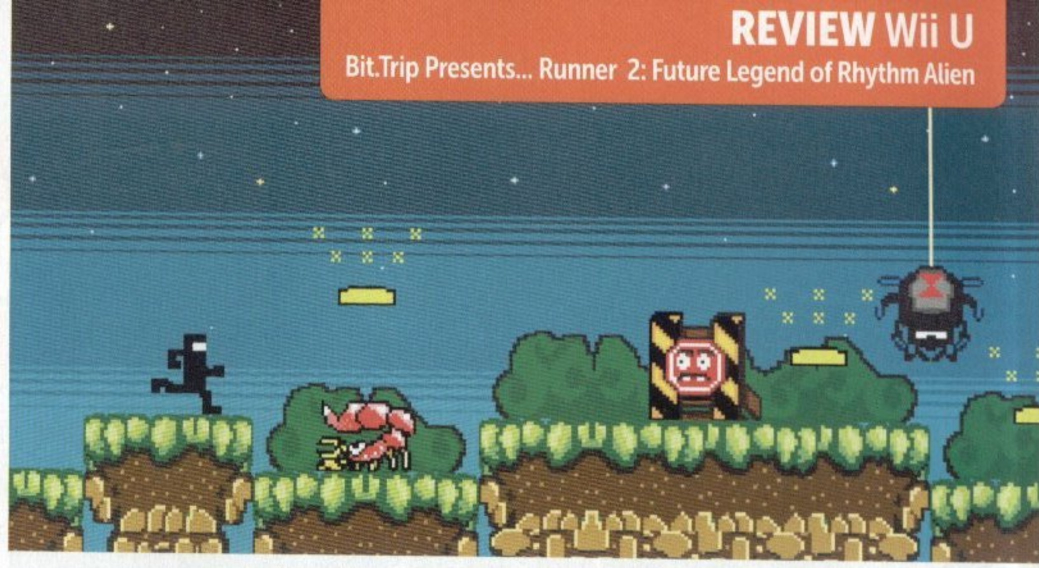
Inmediatamente después de arrancar el juego, escucharemos una voz inconfundible que nos dará la bienvenida a esta retadora aventura. Se trata de Charles Martinet, quien ha hecho varios trabajos de doblaje, aunque el que lo llevó a la fama fue el de **Mario Bros.** Martinet será el encargado de platicarte sobre la historia, al mismo tiempo que te invitará a adentrarte en este creativo mundo que da razón a que lo simple también es divertido.

¿Qué es **Bit.Trip**? Esta serie es muy joven, pero ya se ha hecho gran renombre entre los jugadores. Su primera entrega ocurrió en Wii en 2009 con la versión **Bit.Trip Beat**, y posteriormente surgieron más versiones, siendo **Bit. Trip Complete**, también para Wii, el más recomendable si quieres conocer los orígenes de la saga; se trata de un compendio que incluye todos los títulos previos y, además, el *soundtrack* que

¡Recorre coloridos escenarios y demuestra tu habilidad y agilidad!

realmente vale la pena. Básicamente, es un juego que retoma conceptos de los arcades clásicos de los 80, pero en una base de niveles modernos y vistosos. El personaje principal nos recuerda mucho a lo visto antes con **Game & Watch**, ya que ambos cuentan con figuras de color negro con estilo antropomorfo. Pero eso no es todo, otra de sus cualidades es el uso de ritmos musicales para complementar el *gameplay*, logrando que cada ocasión que saltes, te agaches o recojas algún objeto; la música tendrá modificaciones para crear nuevos tonos. **Runner 2** es muy sencillo de jugar, pero no por ello quiere decir que será aburrido, al





▲ Luego de cumplir ciertas misiones, podrás entrar a niveles con estilo retro. ¿qué tal te parece?



▶ Los personajes poseen las mismas habilidades y poderes.

contrario, los primeros niveles serán de entrenamiento, aunque no se menciona como *training* tal cual, pero los obstáculos son mínimos y distantes.

Sin embargo, luego de que conquistes algunos escenarios, notarás que gradualmente se incrementa la dificultad, movimientos o rutas alternas para recoger algunos ítems. Aquí no hay margen de error, si caes por algún precipicio o chocas contra alguno de los enemigos u objetos del escenario, debes comenzar todo tu recorrido (al estilo clásico de los juegos de acción en avance lateral) a menos que hayas pasado el *checkpoint* o "media meta", como se le conoce popularmente.

Durante tu avance, hallarás piezas de oro, éstas son importantes para aumentar tu puntuación, tómalas para lograr un juego perfecto. También verás un bloque de color rojo, de éstos necesitarás conseguir cuatro para que tu personaje alcance el estatus "Extra" y así deje a su paso una estela multicolor que bien nos hizo recordar al clásico **Nyan Cat**. El protagonista avanza por sí mismo, mientras que tú debes concentrarte en presionar un botón para saltar, agacharte, deslizarte o utilizar tu escudo para contrarrestar los ataques. Parece fácil; pero poco a poco se tornará todo un reto, entretenido y realmente adictivo.

El desafío audiovisual

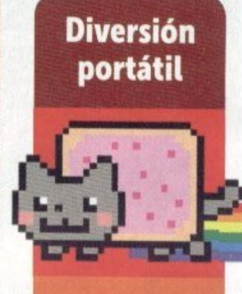
En total, encontrarás cinco mundos que se dividen en 14 escenarios con elementos visuales y auditivos diferentes. Lo podrás conseguir como descarga digital a través de la eShop de Wii U.

Te lo recomendamos bastante si te gustan los juegos clásicos, será un grato descanso de tantas aventuras típicas que se ven en los juegos de video.

Se trata de un título adictivo, por muy sencillo que parezca. Además, la variedad de escenarios hará que lo juegues por mucho tiempo.

RANKING **CN 7.5**

Diversión portátil



El Nyan Cat surgió de un video subido a Internet en el 2011. Inmediatamente se volvió un éxito.



▲ Los efectos de fondo realzan la estética de la aventura.



▲ Acaba con los enemigos antes de que sus globos estén listos.



▲ Ten cuidado con los truenos.



▲ Los escenarios son muy variados.

Balloon Fight

Diversión, simple diversión

- Compañía
Nintendo
- Desarrollador
Nintendo
- Categoría
Plataformas
- Jugadores
1-2
- Opinamos
Juégalo una vez y ámalo toda la vida.

Cuando va a salir un nuevo juego, siempre pensamos en su historia, gráficos, personajes, en fin, en muchos aspectos, dejando de lado uno de los más importantes que debemos recordar siempre, la diversión.

Un claro ejemplo de lo anterior lo tenemos con **Balloon Fight** de Nintendo, título que hace poco más de un año vimos en Nintendo 3DS como parte del programa embajador, y que ahora llega a la eShop de Wii U celebrando tres décadas de la existencia del Famicom.

La mecánica del juego es sumamente simple, el objetivo es volar y tronar los globos que sostienen a los enemigos antes que ellos hagan lo mismo con nosotros, agregando otros peligros conforme avanzan los niveles, como rayos, estrellas y hasta peces gigantes que no dudarán en comernos si volamos demasiado bajo.

Aquí no vamos a jugar para ver un final, sino para divertirnos y dejar un buen récord que demuestre nuesta habilidad con el control, porque a pesar de que el concepto es sencillo de comprender, en la práctica habrá momentos en los que tendremos que realizar movimientos milimétricos para evitar los ataques de nuestros adversarios.

Un detalle curioso y que pocos saben, es que para este título se usa la misma movilidad que se empleó para **Super Mario Bros.** de NES, durante las escenas bajo el agua, pero aquí se simula estar en el aire, un gran detalle.

Al igual que **F-Zero**, apareció costando cuatro pesos, todo un regalo, aunque bien vale la pena pagar su precio actual por todas las horas de diversión y sana competencia que se genera, sobre todo ahora que tiene su propio canal en Miiverse, ¿quién lo hubiera imaginado?

Juegos como estos jamás van a pasar de moda, no importa si tienes la versión original, debes descargarlo.

RANKING **CN 8.5**



El secreto está en empujar al rival una vez que ya no tiene sus globos



NUESTRA PORTADA

▶ Si de por sí ya era un magnífico juego, en 3D lo es todavía más.

Donkey Kong Country Returns 3D

Si hablamos de aventuras en la jungla, a muchos les vendría a la mente un niño adoptado por gorilas... o lobos, en su defecto; pero los fans de Nintendo pensaríamos en las gloriosas aveturas de **DKC**, quien regresa ahora en N3DS.



◄ Econtrarás muchos enemigos a lo largo de tu aventura.

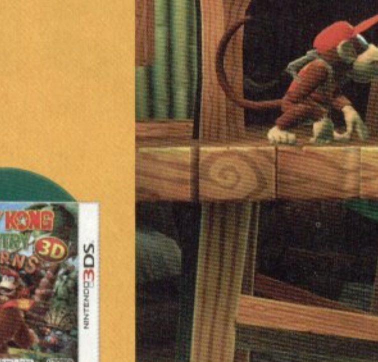




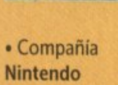
▲ ¡Hey, **Diddy!**, ¿no es ese el barco donde se undió **Jack Sparrow**?



▲ Parece sencillo, pero cruzar por los niveles de juego, requiere habilidad.



▲ El dúo dinámico (de la jungla) está de regreso en este *remake* tridimensional.



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Retro Studios
• Categoría
Plataformas
• Jugadores
1
• Opinamos
Deseamos ver una secuela pronto.



Aún no valorado por la ESRB.

El inicio del legado Country

Quién no recuerda los últimos años del Super Nintendo cuando, sin esperarlo, surgió uno de los más grandes *booms* de los videojuegos. Las compañías desarrolladoras nos sorprendieron con títulos impactantes, pero, sobre todo, hubo una cuyo legado aún se respeta por los seguidores de Nintendo: Rare.

A esta firma le debemos el resurgir de **Donkey Kong**, a través de su saga **Country**, la cual es catalogada como una de las mejores experiencias de juego para la consola de 16 bits, y de la que te hablaremos más adelante.

Quince años después del lanzamiento del último título (**DKC: Dixie Double Trouble**) de la mítica trilogía, **Donkey** y **Diddy** volvieron a la acción por parte de Retro Studios, quienes realizaron para Wii una nueva entrega de la serie **Country**, ¿el resultado? Todo un agazajo visual para los fans de los juegos de plataforma, tanto en la experiencia de juego como en la delicia auditiva que mantiene la esencia de los originales.

Ahora en 3D

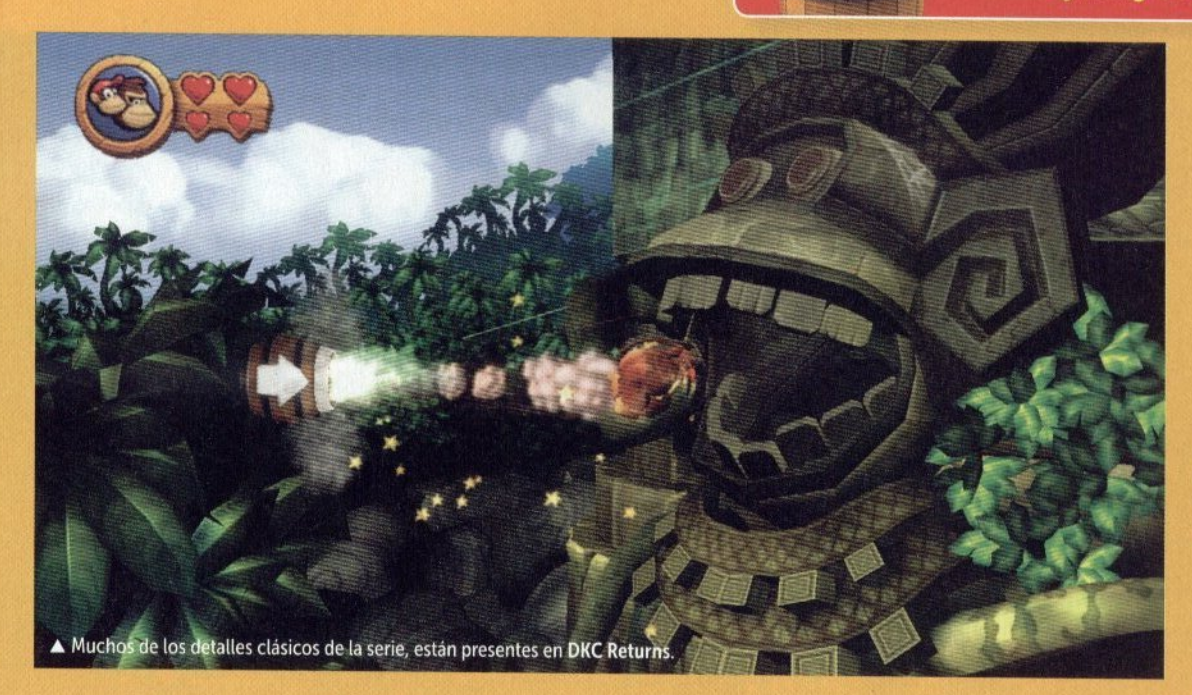
Sin duda, el anuncio de **Donkey Kong Country 3D** fue una sorpresa, nadie esperaba que la propuesta de Retro Studios (quienes anterioremente se encargaron de **Metroid** en su saga **Prime**) se convirtiera también en el próximo *hit* para Nintendo 3DS, sólo que en esta ocasión será la compañía Monster Games (**PilotWings Resort**, **ExciteTruck**) quienes realizarán la adaptación al portátil, manteniendo la línea establecida por sus desarrolladores originales, pero agregando nuevas funciones que harán bastante divertido participar en esta aventura.

Evidentemente, el *gameplay* fue adaptado, cambiando la idea de agitar los controles de Wii para realizar ciertas









▲ Muchos de los detalles clásicos de la serie, están presentes en **DKC Returns**.



▲ Si algo tienen en común los **Kong**, es esa tremenda sonrisa.

Aprovecha las habilidades especiales de cada personaje para superar todos los retos del juego

acciones, a la de sólo presionar los botones, retomando la idea de las primeras ediciones de Super Nintendo.

Novedades en N3DS

No creas que se trata de un simple *port* de Wii a portátil. La idea era lograr un juego que se aprecie en la pantalla, ya sea con o sin el efecto de profundidad, pero, más que nada, que ofrezca novedades que lo hagan único. En este caso, tenemos el modo "fácil", allí participarás en la aventura prinicipal, pero con un corazón adicional y sin tanto reto. Aunque creo que, no sé ustedes, si algo le da sazón a la serie **Country** es eso... el reto, así que esta opción será ideal nada más para los pequeños jugadores que apenas se inicien en esta aventura.

Otro de los cambios significativos es la modalidad cooperativa. A través de la conexión local, podrás participar con alguno de tus amigos, hombro con hombro, tal como lo hiciéramos en el Super Nintendo. **DK Country Returns** estará disponible a finales de mayo y se convertirá rápidamente en uno de los juegos más llamativos del N3DS.

Listos para los nuevos desafíos

Ahora, los enemigos a vencer son los tikis.

Nintendo nos presenta esta nueva versión portátil que llega con atractivos adicionales que darán más interactividad a la aventura.



Diddy Kong

El pequeño chimpancé debutó en el primer **Donkey Kong Country**, y más tarde tuvo su protagónico en un juego de carreras.

Donkey Kong

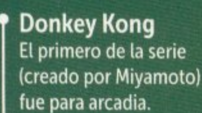
Alguna vez hubo un gorila que luchó con **Mario**, pero desde **DKC**, conocimos a este simpático héroe que no duda en emprender una odisea por recuperar sus bananas.



Cronología repleta de acción y aventura

De Arcade, hasta Nintendo 3DS y una participación en Wii U.

1981 – Donkey Kong
El primero de la serie (creado por Miyamoto) fue para arcadia.





1982 – Donkey Kong Jr.
Mario capturó a **DK**, y **Jr.** debe ir a su rescate.

1983 – Donkey Kong Jr. Math
Aquí **Jr.** deberá resolver problemas matemáticos.

1984 – Donkey Kong 3
El gorila enfrenta a un nuevo personaje en NES y Arcadia.

1989 – Donkey Kong Classics
Compendio con el primer **Donkey Kong** y **DK Jr.**

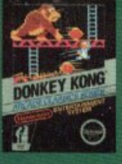
1994 – Donkey Kong
Se preparaba una nueva aventura reimaginada del gorila.

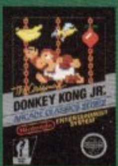
1994 – Donkey Kong Country
Rare sorprende con este increíble juego con **Donkey** y **Diddy**.

1995 – Donkey Kong Land
Adaptación a Game Boy del exitoso **Donkey Kong Country**.

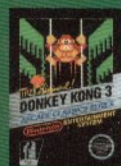
1995 – DK Country 2
Diddy y Dixie se disponen a rescatar a **Donkey**.

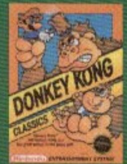
1996 – DK Land 2
Se trató de la adaptación de **DKC2** para Game Boy.























▲ **Cranky** es el **DK** original, el que se robó a **Pauline** en 1981.

El inicio de la saga Country

El Super Nintendo estaba en su último estirón antes de enfrentarse al cambio generacional que marcaría una de las evoluciones más evidentes en la industria del videojuego. Pasar de un plano bidimensional, a otro tridimensional con movimiento libre. Pero antes de que ese épico momento llegara, los hermanos Tim y Chris Stamper, líderes de Rare, tenían un As bajo la manga, revivir el nombre Donkey Kong.

Este par de creativos ya tenía en su historial éxitos como **Sabre Wulf** o **BattleToads**. Se hicieron de poderosas computadoras Silicon Graphics, con visión en la creación de contenidos de mayor calidad. Poco después lograron asociarse con Nintendo, movimiento que les abrió las puertas para que la compañía con base en Tokio les pusiera en sus manos una de sus licencias más atesoradas: **Donkey Kong**. Pero los Stamper no se irían por aquél clásico de los 80, sino que prefirieron dar paso a otro miembro de la descendencia **Kong**, que no tuviera el antecedente de villano, pues desde ese día, se conocería como uno de los héroes insignia de los videojuegos.

¿Y mis bananas?

El inicio de DK Country recae en un motivo bastante simple, pero que sirve de pretexto para una enorme aventura. Un día, **Donkey** y **Diddy** se dan cuenta de que sus atesoradas bananas, que guardaban celosamente en una cueva debajo de su casa, fueron robadas. Así que ellos deciden ir en contra del ladrón, quien resulta ser **King K. Rool**, pero llegar a él no será sencillo, a su paso deben vencer a un sinfín de enemigos (**kremlings**, **chomps**, **krushas**); pero no te preocupes, en ocasiones recibirán ayuda de otros animales, como **Ramby**, **Expresso**, **Enguarde**, **Winky** y **Squasks** para cursar los niveles con temáticas especiales.



▲ Tal como en los juegos de **Mario**, un salto en la cabeza aniquila a tu rival.





Dixie Kong en acción

Diddy's Kong Quest fue la secuela que llegó un año después, y se mantuvo el equipo creativo original, por lo que obtuvimos la misma calidad y genialidad, tanto en música como *gameplay*.

Un día como cualquier otro, el gorila de corbata roja descansaba plácidamente en la costa, cuando ve pasar un enemorme avión del que descienden varios **kremlings** con el único objetivo de secuestrar a **Donkey Kong**. ¿Quién habrá tramado ese plan? ¡**King K. Rool**! Cuando **Diddy** llega, sólo ve una nota de rescate; así que decide ir en busca de su amigo y compañero de aventuras, pero como nunca viene mal un poco de ayuda, se hará acompañar de **Dixie Kong**, la nueva heroína de la serie.

Dixie contará con habilidades especiales bastante útiles para esta entrega, ejemplo, la posibilidad de utilizar su larga y rubia cabellera como hélices para volar por unos instantes o para arrojar objetos a los enemigos (¡vaya fuerza en el cabello!). En la primera entrega, el detalle de conseguir el 101% fue bien aceptado, por lo que en la secuela debías lograr el 102% al obtener todas las monedas y secretos del juego. **Ramby** y tus demás colegas animales regresarían para apoyarte en zonas especiales, así como también conocerás a nuevos asistentes, tal es el caso de **Squitter**, una araña que puede crear caminos para llegar a sitios previamente inaccesibles; **Quawks**, un loro morado; **Rattly**, la sepiente saltadora; **Clapper**, una simpática foca; y **Glimmer**, un pez con una linterna.

Truco: Si quieres activar el *Sound Test*, posiciónate en la opción **Two Players Contest** y presiona: ▼,▼,▼,▼ en el *pad* direccional. ¡Disfruta el juego!


▲ No importa cuántos enemigos haya que enfrentar para salvar a DK.

Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest está como descarga en la Consola Virtual de Wii





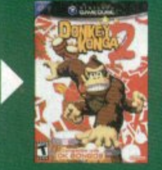


El primer **Donkey Kong**, un gran villano

De inicio, el gorila y **Mario** fueron rivales declarados

- **Donkey Konga 2** (2005) — La secuela le da nueva vida a los bongos.
- **Donkey Kong Jungle Beat** (2005) — Juego de aventura que utiliza los bongos.
- **DK Country 3** (2005) — La misión de **Dixie** y **Kiddy** en la comodidad portátil.
- **DK King of Swing** (2005) — Curioso juego donde **DK** trepaba por una serie de plataformas.
- **DK Jungle Climber** (2007) — Parecido a **King of Swing**, pero con mejor desempeño audiovisual.
- **Mario vs. DK 2** (2007) — Los minis siguen dando de qué hablar en esta brillante secuela.
- **Donkey Kong Barrel Blast** (2007) — Juego de carreras compatible con los bongos.
- **Mario vs. DK: Miniland Mayhem** (2010) — Donkey decide secuestrar a **Pauline**; **Mario** irá en su busca.
- **DK Country Returns** (2010) — Retro Studios hizo un excelente trabajo en Wii.
- **DKCR 3D** (2013) — La razón de la que el gorila sea protagonista de nuestra portada.





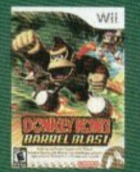


















El Debut de Kiddy Kong

En 1996, Rareware y Nintendo estrenaron la tercera entrega de la serie **Country**, con la sorpresa de que la temática giraría en torno a **Dixie Kong**, quien se haría acompañar de su pequeño primo, **Kiddy Kong**.

La temática sigue la línea del juego anterior, sólo que ahora no sólo secuestraron al **Donkey Kong**, sino que también a **Diddy**. Por supuesto, los **kremlings** tienen algo que ver en esto, así que debes ir a investigar. Para transportarte, te serán útiles los vehículos que te proporciona **Funky Kong**. Tu objetivo principal es encontrar a un robot de nombre **KAOS**, quien supuestamente está detrás de la desaparición de los **Kong**; pero, ¿y qué pasó con **King K. Roo**? ¿Quedó en el olvido? Quizá este villano líder de los **kremlings** no esté ausente, así que tendrás que preparar tus mejores estrategias para estar preparado ante cualquier situación.

Las habilidades de **Kiddy** te serán de mucha ayuda, por ejemplo, para catapultar a **Dixie** hacia zonas elevadas o simplemente para destruir objetos; de hecho, se puede decir que es un equivalente a **Donkey Kong** (ambos gorilas) por su fuerza, aunque claro, con sus respectivas diferencias de tamaño y poder. Habrá momentos en los que necesites usar las habilidades de **Dixie** o **Kiddy**, según se presente la ocasión, así que sólo basta con presionar el botón "*Select*" y cambiarás de personaje, como ha ocurrido desde la primera entrega de **Donkey Kong Country**.

También están de regreso los animales de soporte, como **Enguarde**, **Squawks** o **Squitter**, por mencionar algunos, incluso se integran nuevos aliados importantes **Ellie**, la pequeña elefante, y **Parry**, un pequeño pájaro que te ayudará en la difícil tarea de encontrar objetos ocultos.

En general, quizá **Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble!** sea el menos mencionado de la trilogía de SNES, pero no por ello deja de ser un maravilloso juego de la época dorada.

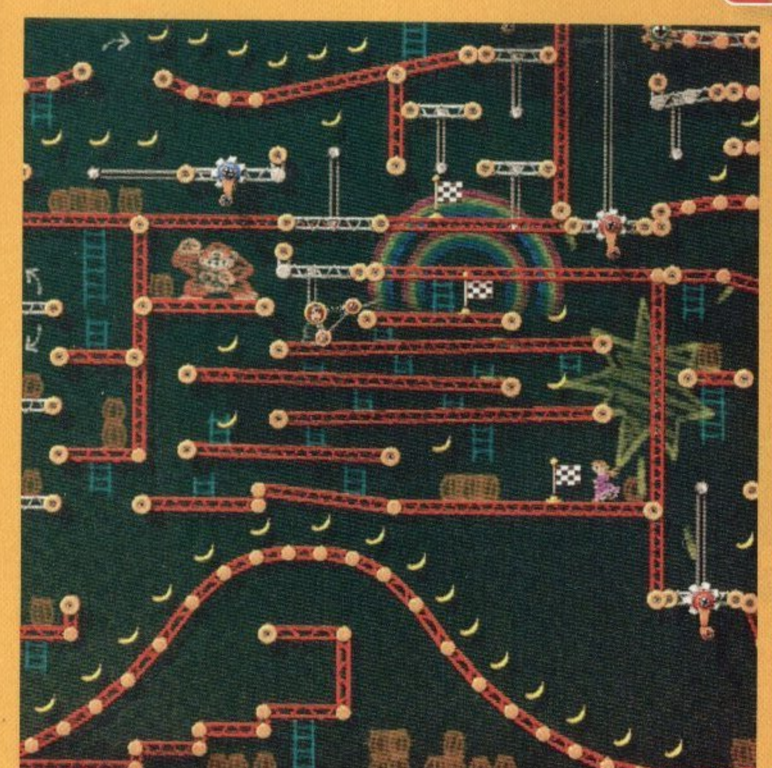
▼ Entrega a **Funky** las piezas y él te construirá vehículos muy útiles.

MOTOR BOAT
LEAVE CABIN
.. I've also brought your
xcellent cousin Kiddy Kong
along for the ride!

Baron K. Roolenstein es el máximo villano de **DKC3**, ¿te suena familiar ese nombre?

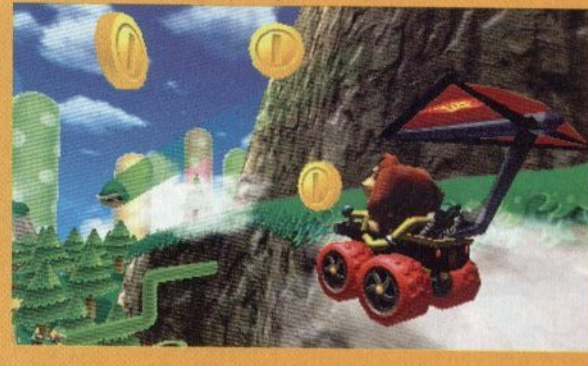






▲ En Nintendo Land, la actividad de Donkey Kong requiere mucha habilidad.

▼ ¿Quién dijo que los gorilas no pueden volar?





▼ En sus ratos libres, DK entrena para competir en Wimbledon.

Apariciones especiales

La popularidad de **Donkey Kong** lo ha llevado a formar parte de muchos otros títulos, como invitado especial. Por ejemplo, ¿quién no recuerda su destreza en el volante en la serie **Mario Kart**? O su habilidad deportiva en juegos de golf, tennis, futbol, béisbol y más.

Antes, el gorila contó con adaptaciones para los legendarios **Game & Watch**, básicamente se trató de una versión simplificada de la Arcadia, pero con la novedad de usar doble pantalla (sí, esa consola portátil de 1982 podría considerarse la precursora del NDS).

Por supuesto, su presencia fue requerida para la máxima batalla de Nintendo, **Super Smash Bros.** para N64 y, claro, para las secuelas, siendo la de Wii donde también participaría **Diddy Kong** como ayudante. Otra de sus participaciones fue en **Yoshi's Island DS**, aunque allí se presentó en su versión *baby*, para ayudarte a trepar por las lianas.

Donkey Kong ha tenido claras referenicas en series como **Los Simpson** y **Futurama**

Donkey Kong Country: el show

El gorila de corbata roja seguía trepando hacia la fama, y así como ocurrió con **Mario**, **Luigi**, **Link** y muchos otros personajes de Nintendo (en **Captain N**), **Donkey Kong** tuvo su propio programa de televisión llamado simplemente: "**Donkey Kong Country**".

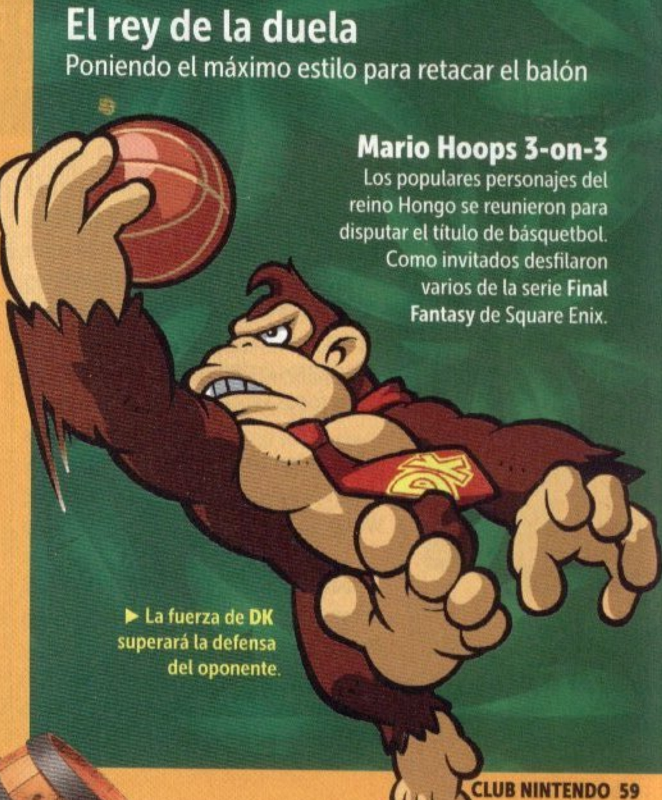
Contó con tres temporadas (47 capítulos en total), y su formato se basaba en la animación por computadora para equilibrar el aspecto del juego de video con lo que se proyectaría en el programa. En distintos episodios, vimos a otros personajes del juego, como **Cranky**, **Candy**, **Chunky**, **Dixie** y hasta al mismísimo villano principal **King K. Rool**; así como varios más que se diseñaron exclusivamente para la serie, tal es el caso de **Bluster Kong** o **Kaptain Skurvy**, por mencionar algunos.

El rey de la duela

Poniendo el máximo estilo para retacar el balón

Mario Hoops 3-on-3

Los populares personajes del reino Hongo se reunieron para disputar el título de básquetbol. Como invitados desfilaron varios de la serie **Final Fantasy** de Square Enix.



► La fuerza de DK superará la defensa del oponente.





Por Juan Carlos García "Master"



▶Una consola destinada a cambiar nuestra forma de jugar para siempre.



Seis meses con Wii U

Un breve recorrido por las primeras semanas de vida de esta innovadora plataforma de Nintendo.

El tiempo vuela. En un abrir y cerrar de ojos ha pasado medio año desde que Wii U llegó al mercado, atrás quedaron esos largos días de espera por esta consola, ahora muchos de nosotros la disfrutamos en nuestro hogar todos los días.

Todos recordamos la emoción incomparable de abrir la caja y sacar de ahí el Wii U y su gran control, el Game Pad.

Probamos algún juego durante varias horas, **Nintendo Land**, **New Super Mario Bros. U**, **Mass Effect 3**, en fin, lo importante era conocer la consola y familiarizarnos con el concepto que Nintendo nos presentaba.

Todo fue en verdad maravilloso, pero, a medio año de ese día, ¿ha sido Wii U lo que esperabas a estas alturas?

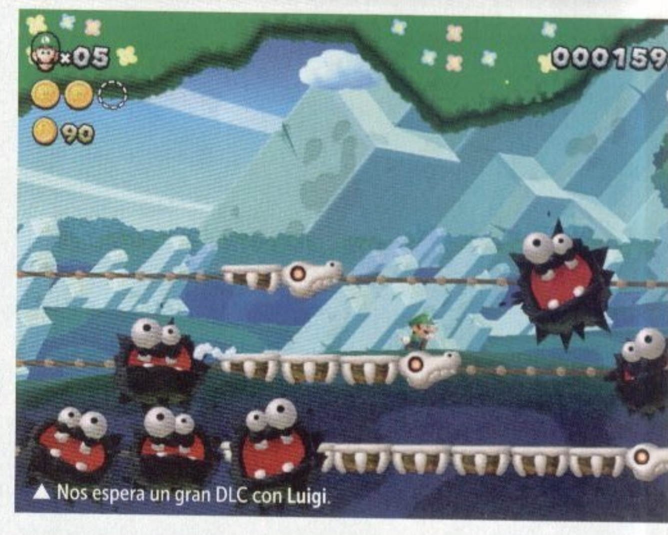
Al inicio, no todo fue miel sobre hojuelas, debido sobre todo a que la consola debía actualizarse si es que querías disfrutar de todas las funciones que ofrecía, siendo el juego en línea una de las más importantes. No me explico la razón de que no viniera cada Wii U ya con el *software* más nuevo de fábrica, pero bueno, no importaba mucho, de treinta minutos a cuatro horas bastarían para descargar e instalar la actualizaciñon del nuevo Sistema Operativo para nuestra sucesora de Wii, dependiendo de la velocidad de la conexión.

En este punto existía un problema, si al momento de instalar la descarga la consola se apagaba por error, o simplemente por falta de luz, el Wii U se bloqueaba, y la la única forma de solucionar esto era mandádolo a Nintendo, de otro modo no se podía reparar, algo bastante frustrante.

Lo que más llamó mi atención durante esos primeros meses con mi Wii U, fue la magistral manera de integrar una red social a un videojuego; Miiverse es un ejemplo de cómo debe realizarse este movimiento, no se trata solamente de hacer *streams* al momento de jugar o de poner un Tweet que indique lo que se hace, sino de interactuar.

▼ De los juegos más divertidos dentro de **Nintendo Land** es el de **Pikmin**.





▲ Nos espera un gran DLC con **Luigi**.



▲En la eShop también hemos visto grandes títulos.

Nintendo sabía muy bien que al igual que con N3DS, Wii U necesitaría tiempo

Lo anterior, Nintendo lo sabía muy bien, por eso Miiverse jugó parte importante del concepto principal de Wii U, siempre se podría contar con una persona quien, al igual que en cualquier otra red social, nos respondería para ayudarnos en algún nivel de los títulos de la consola.

Cada obra tiene su propio canal en Miiverse, pero lo interesante es cuando se integra al juego como en **New Super Mario Bros. U**, de ese modo se pueden descubrir muchos secretos y compartirlos con nuestros amigos.

Hasta el momento todo parece normal, pero lo cierto es que, después del lanzamiento, han venido muchas malas noticias, se han cancelado juegos, otros se han vuelto multiplataforma, problemas relacionados no tanto con la consola como con la crisis que vive el medio desde hace mucho tiempo (misma que he mencionado en números pasados); tanto la gente como los desarrolladores tienen miedo a lo nuevo, al cambio, a las ideas revolucionarias, esto es normal, pero en muchas ocasiones, aunque se ofrezca lo mismo, como el control clásico, el público no otorga una oportunidad, lo que da como resultado la situación que se vivió en Europa la primera parte del año, Wii U no se vendía, tanto así que las tiendas ofrecían interesantes rebajas, pero no cambiaba mucho la situación.

Una luz se acerca

La única manera de poner un alto a la mala situación que pasó la consola era con juegos, no existía otra forma, todos sabíamos que en la E3 se presentarían franquicias muy esperadas como **Bayonetta**, **Mario Kart**, **Super Smash Bros.**, en fin, títulos que podrían ayudar a que el usuario mirara hacia Wii U, pero lo que nunca se imaginaron muchas personas era que el salvador fuera una obra de corte totalmente japonés, me refiero a **Monster Hunter Tri Ultimate**, juego quen no es ningún FPS, pero que gracias a un *gameplay* de calidad y una dinámica adictiva, se ha ganado millones de seguidores fuera de tierras niponas, donde es un rey.

Versión de lujo ZombiU

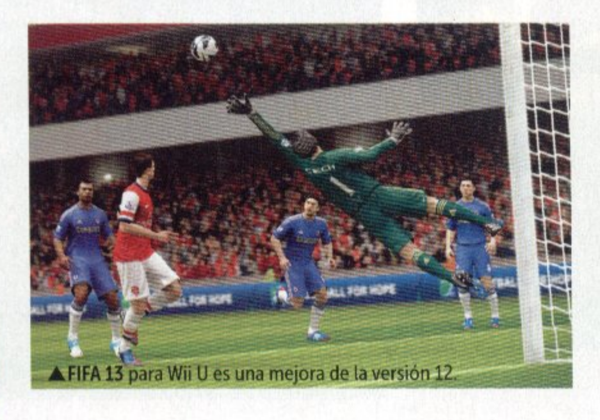
Ahorra

Este paquete que incluye **ZombiU** y control Pro lo puedes encontrar a buen precio.





▲Demuestra qué tan hábil eres para derrotar a los enemigos.



▲FIFA 13 para Wii U es una mejora de la versión 12.



▲Sin duda de los mejores juegos de lanzamiento.

Opciones extras

Multimedia
Además de jugar, puedes disfrutar de otras ventajas de Wii U, como Netflix en el GamePad.



Si bien el mes pasado dejé claro que lo que se necesita para rescatar la industria son conceptos completos, y en cierto modo complejos, es ahora cuando lo confirmo: en Europa, como lo acabo de mencionar, Wii U sufrió como en ningún otro continente, pero la situación cambió radicalmente al aparecer **Monster Hunter**, ya que las ventas aumentaron en más de 100%, además de que Capcom debió ofrecer disculpas por no poder satisfacer la demanda de su exclusivo título.

Lo anterior nos deja claro dos cosas, que los buenos conceptos son los que siguen triunfando en un océano de medianía, pero, por otro lado, que la etapa dorada para Wii U está por comenzar, los mejores títulos están por llegar, muchos de ellos ya los conocemos, pero muchos serán grandes sorpresas, aunque no todo para la consola serán lanzamientos, estoy seguro que como centro de entretenimiento aun tiene mucho para ofrecernos, no me refiero a ver películas en DVD o cosas similares, sino realmente a lograr una interacción diferente, ya sea con Miiverse (que cada mes recibe mejoras en su esquema) o con otras aplicaciones que tal vez Nintendo esté desarrollando. pero esas son sólo especulaciones mías, nada concreto, aunque con buenas probabilidades.

La única forma de demostrar superioridad en este medio, es con talento

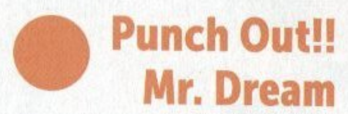
Recuerden este momento, porque a partir de ahora será muy difícil que apagues tu consola, en la E3 Nintendo mostrará sus armas y como pasa cada año, quedaremos asombrados, mientras que el resto de compañias toma nota para seguir copiando las ideas de la Gran N, pero ese será tema para después, tengo muchas ganas de comentarles lo que pienso acerca de la grandiosa e innovadora idea de usar el mismo control por cuarta generación de forma consecutiva... pero en fin.

Espero que les haya agradado el tema que seleccioné para Uno con el Control, recuerda que puedes escribirme tus comentarios, dudas, quejas o sugerencias a mi dirección de correo electrónico, juang @revistaclubninendo.com; o si lo prefieren me pueden contactar en Twitter, mi cuenta es @MasterKiraCN, ahora que si lo que desean es echar una buena reta, síganme en Miiverse, mi usuario es MasterMX. Nos leemos el siguiente mes con otro interesante tema.

RETOS

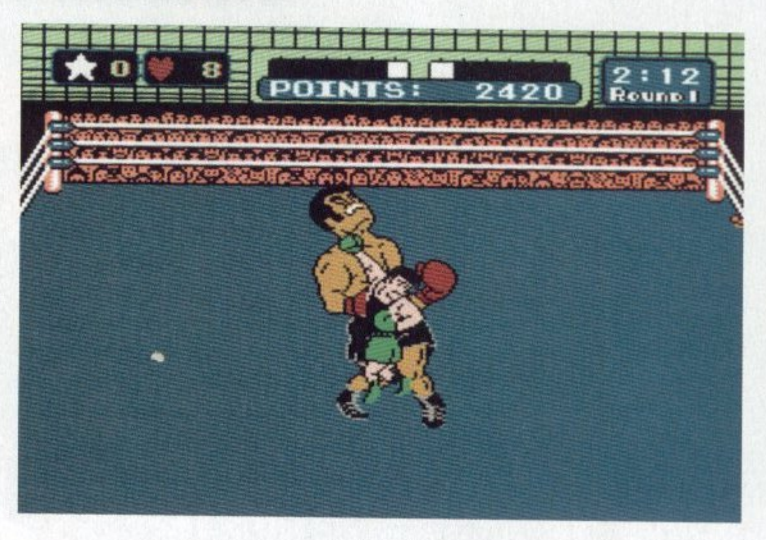


Envía tus récords a la dirección retos@revistaclubnintendo.com, recuerda que también puedes proponer nuevos desafíos para que otros jugadores traten de superarte.



Punch Out!! Mr. Dream

Demuestra tu habilidad ganando el campeonato



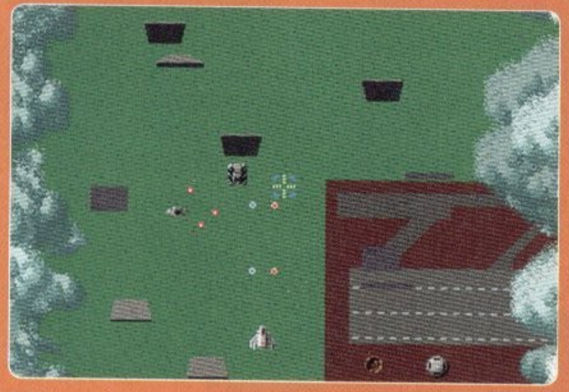
Para este reto especial, debes mandarnos una fotografía o video en donde se pueda apreciar el tiempo en el que derrotas a cualquiera de los boxeadores de este gran título.



▲ Entrena duro para ganar.

Xevious 3D Classics

Todo un clásico de los 8 bits



Este es uno de esos juegos que te obligan a jugar concentrado todo el tiempo, su nivel de dificultad es muy atractivo, ideal para que nos mandes un reto con tus mejores marcas.



Resident Evil: The Mercenaries

Lucha por sobrevivir... y por el dinero



Ahora que se encuentra disponible en la eShop del Nintendo 3DS, resulta un buen pretexto para que nos mandes tus logros con todos los personajes disponibles para la odisea.



► Aquí nació la leyenda de Pit.

Kid Icarus 3D Classics

Revive la primera gran aventura de Pit.

Sabemos bien que para muchos este juego resulta una pesadilla por su nivel de dificultad, pero lo cierto es que también es bastante divertido; mándanos tu récord al completarlo.



Por Hugo Hernández

▶ Es la quinta vez de Downey Jr., como **Stark**.

Feedback Time! Síganme en Twitter: @HugoHernandezB

¡Nuevas armaduras!

No sé ustedes, pero **Iron Man 2** me quedó a deber mucha acción y parte del carisma que tanto agradó de la primera; pero al parecer, el excéntrico millonario pretende redimirse y ofrecer múltiples explosiones, nuevas armaduras y, claro, la esperada participación de **Iron Patriot**, así como la belleza de **Pepper Potts** (Gwyneth Paltrow) para hacer brillar esta tercera entrega.

Iron Man 3

Tony Stark resurgirá como el Ave Fénix para defender al mundo



◀ High Voltage desarrolló el juego basado en la segunda película.



▼ Superhéroe descansando "*Like a Boss*".



▶ **Cody Rhodes (War Machine) se vestirá con la armadura de Iron Patriot.**



- Título en español
Iron Man 3
- Dirige
Shane Black
- Guión
Drew Pearce, Shane Black
- Música
Brian Tyler
- País
Estados Unidos
- Año
2013
- Compañía
Marvel Studios, Paramount Pictures

Tony Stark, un filántropo, billonario, sarcástico y dueño de la las industrias que llevan su apellido, dejará por un momento a sus poderosos colegas para vestir el traje de hierro en esta tercera entrega individual, y así enfrentar nuevos desafíos con la ayuda de James Rhodes, su inseparable amigo. La película llegó a nuestro país la semana pasada, presentará a nuevos villanos que lamentarán haberse metido con este icónico personaje de Marvel. Luego de las grandes batallas que tuvo Iron Man –individualmente y en equipo con sus heróicos aliados–, las cosas parecían tomar un ritmo más relajado; pero todo cambia cuando de pronto, un sorpresivo ataque interrumpe la estabilidad del excéntrico superhéroe y –literalmente– destruye todo lo que él atesoraba. **Stark** deberá levantarse, surgir de entre los escombros y prepararse para disputar la batalla contra quien se convertirá en su mayor némesis, el **Mandarín**. La historia mantiene continuidad con las anteriores y hace uso de los elementos de la línea de cómics **"Extremis"**, escrita por Warren Ellis, así como también se presume que adaptará elementos del cómic **Sentient Armor**, de Joe Quesada, para hacer más intensa la historia. Allí es presentada una armadura que comienza a "despertar", teniendo conciencia propia. Ésta surge cuando **Tony Stark** casi muere en un combate espectacular contra **Wiplash**, debido a los latigazos cargados de electricidad; después, en un nuevo enfrentamiento, la armadura salió al quite por sí misma para darle una severa paliza al villano (al grado de matarlo).

▲ **El Mandarín** cobra vida con el actor Ben Kingsley.

¿Quién es el Mandarín?

Las adaptaciones fílmicas no siempre son tan fieles como los fans quisiéramos; pero hay que admitirlo, en ocasiones resulta interesante la propuesta de los guionistas y directores de cine para dar diversidad a temáticas conocidas (como en la adaptación de **The Lord of The Rings** de Peter Jackson); otras veces resulta un fiasco que hasta los propios creativos originales se deslindan de dichos proyectos. ¿O qué crees que opina Toriyama de **Dragon Ball: Evolution**, del director James Wong? En el caso de **Iron Man**, resulta interesante la introducción del **Mandarín** como antagonista del tercer filme que llega de la mano de Shane Black, reemplazando a Favreau en la silla del director.

De la animación a la realidad

Échale ojo a las diferentes aventuras de **Tony Stark**.

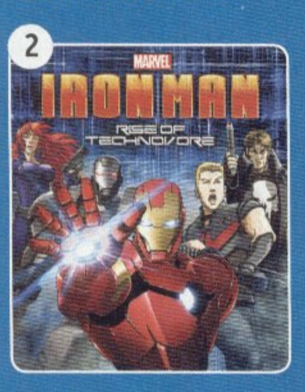
1



The Avengers

(2013)
Quizá la más grande producción de superhéroes en cine que hizo derroche de los efectos visuales para presentarnos una majestuosa batalla en contra de **Loki**.

2



Iron Man Rise of Technovore (2013)

En esta película animada, veremos a **Iron Man** luchar junto con sus aliados en contra de **Ezekiel Stane**; quien tratará de culpar al héroe de un ataque terrorista.

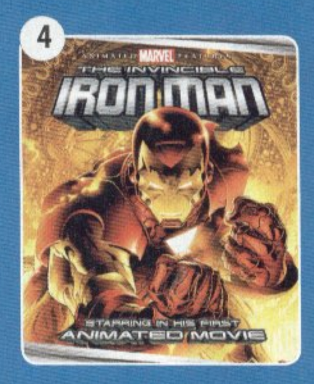
3



Iron Man (Anime)

(2010)
Es parte del proyecto Marvel Anime a cargo de Madhouse, con la finalidad de mostrar a los héroes con el peculiar estilo japonés. Consta de 12 episodios.

4



The Invincible Iron Man (2007)

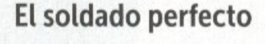
Tony Stark está en negociaciones con China y envía a **Rhodes** para checar los detalles; pero surge un problema, así que **Iron Man** viaja para enfrenar al **Mandarín**.

Si recuerdas, en la primera cinta se explica cómo **Stark** elabora su armadura "rudimentaria" mientras trata de escapar de terroristas afganos; a diferencia de los cómics originales donde lo mantiene cautivo **Wong Chu**, por órdenes del **Mandarín**, para que **Stark** descifre el poder de los anillos **Makluan**. Justo allí **Tony** diseña el prototipo de su armadura, y en ese momento surge la rivalidad entre el **Mandarín** y **Stark**, esto lo vimos en **Tales of Suspenses** #39, aunque la presentación formal del **Mandarín** ocurrió en el #50. Por supuesto, la idea de los afganos no fue gratuita, con ello se hace referencia a la serie alterna "**Extremis**" publicada por Marvel en 2005, donde **Iron Man** lucha contra Al-Qaeda, así que es evidente de dónde tomaron las bases para las películas.

Este personaje de nacionalidad china se empeñó en descubrir y perfeccionar los secretos de la tecnología Makluan, así como de los místicos anillos que le conceden poder inimaginable para un humano, con los cuales pretende conquistar el mundo. No sólo se trata de un tipo hábil e inteligente; además, es diestro en las artes marciales, convirtiéndolo en un oponente respetable.

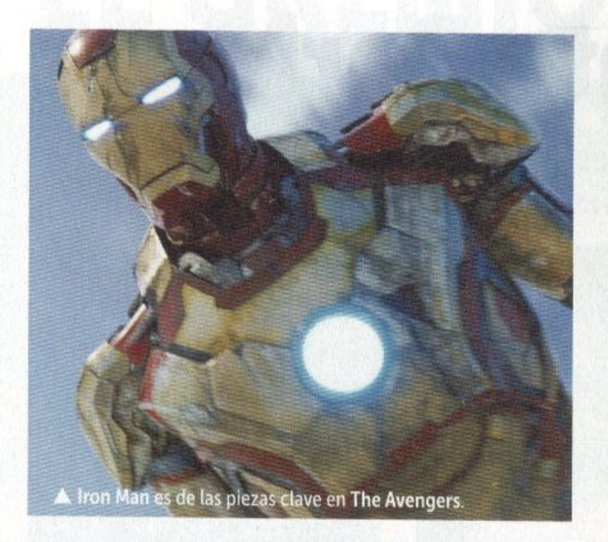

▼La majestuosa galería de armaduras de **Stark**.

Sin embargo, para la película la historia del **Mandarín** es distinta y muy ambigua, ¿qué tanto? Iniciemos con que no es de origen chino, o por lo menos no quisieron presentarlo así, de forma tácita (para evitar relacionarlo con Fu Manchu); sino que se siente atraído por las ideas y estrategia militar del antiguo general chino Sun Tzu, quien escribió del famoso libro "**The Art of War**" y de allí que también tenga atracción por la vestimenta con símbolos orientales y dragones dibujados. No obstante, la idea de presentarlo como un ser megalómano que pretende patearle el trasero metálico a **Iron Man** no varía. Además, se mostrará vistiendo sus míticos anillos, uno por cada dedo de sus manos, que, como dije antes, le dan poderes como: control mental, manejo de elementos –hielo, trueno, fuego, por mencionar algunos–. ¿Ahora comprendes por qué es tan poderoso?



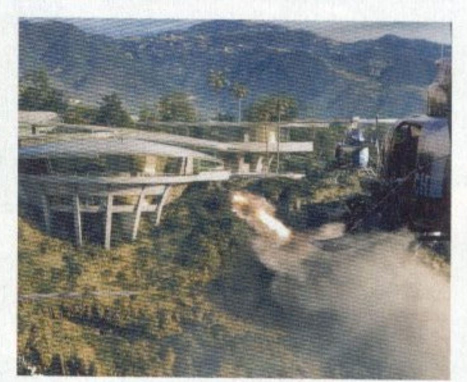
El soldado perfecto

Dentro del paquete de esta explosiva tercera entrega, podremos ver al **Dr. Aldrich Killian**, quizá el nombre no te suene mucho, sin embargo, da pauta


▲ Iron Man es de las piezas clave en The Avengers.


▼ Esta no será una misión fácil para Tony Stark.


▲ Las batallas tendrán nuevos escenararios...


▲ El Mandarín destruirá todos los puntos estratégicos del héroe.

¡Aumenta tu colección!

Con el estreno de **Avengers**, se lanzaron las figuras Funko Pop Marvel. Se ven bien, ¿no?



El Mandarín llevará a Iron Man a límites que ningún otro villano había logrado

para continuar con la línea **Extremis**. Él, junto con la **Dra. Maya Hansen**, se encargaron de desarrollar el proyecto **Extremis**, que pretende crear un super-soldado, a través de un virus orgánico con nanotecnología que reconstruye el código genético para brindar habilidades superiores. Por el bando técnico tenemos a **Iron Patriot**, y aquí hay otra controversia interesante. Este peculiar guerrero de armadura pintada con rojo, azul y blanco no es **Rhodes** en los cómics, de hecho, quien viste esta armadura es el mismísimo **Norman Osborne**, luego de que maquinara y pusiera en ejecución un plan para suplantar a los **Avengers**. Si quieren conocer más de esta historia, échenle ojo a la serie de **Dark Avengers**. Para la película, prefirieron adaptar la armadura, pero dándosela a **Rhodes** para que **War Machine** luciera como un justiciero patriótico. ¿Qué versión prefieres? Sin duda, yo me quedo con **Dark Avengers**.

El *soundtrack*

La música ha jugado un papel importante en las pasadas entregas de **Iron Man**, particularmente en la segunda, cuando utilizaron las canciones de AC/DC como estandarte, aunque también lanzaron uno que contiene exclusivamente la música original creada por John Debney. Esta misma idea de presentar dos *soundtracks* se retoma para **Iron Man 3**, el de música original contiene los temas de Brian Tyler, mientras que el otro, titulado **Heroes Fall** concentra música de artistas indi o alternativos, aunque eso sí, no todas aparecen dentro del filme. Sin duda, me quedo con la versión de AC/DC, sería el *OST* definitivo para la saga en *Live Action*.

En conclusión

El reto es grande, mayor luego de lo visto en **Avengers**, sin embargo, esta entrega que pretende ser más sombría seguramente valdrá la los billetes que paguemos por la entrada al cine.



Star Trek: Into Darkness

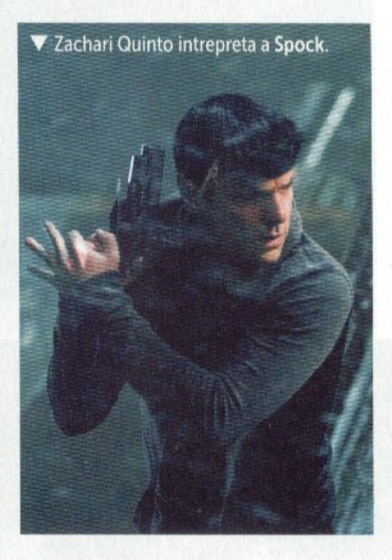
¿Quién dijo que las segundas partes no son buenas?

INFO • Título en español "Star Trek: En la Oscuridad" • Dirigida **J.J. Abrams** • País **Estados Unidos** • Año **2013**

El talento humano que hizo posible el éxito de la pasada entrega de **Star Trek**, regresa para que la secuela sea incluos más intensa y desafiante. Originalmente, esta franquicia de ciencia ficción, inició como serie de TV en 1966, y cuenta con millones de seguidores en el mundo, sin embargo, las adaptaciones a cine nunca lograban el impacto deseado que le hiciera justicia a la creación de Gene Roddenberry; sin embargo, puedo decir que con la llegada de Abrams se logró la calidad que tanto se esperaba.



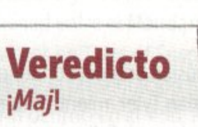
▲ La secuela promete mucha acción.


▼ Zachari Quinto intrepeta a **Spock**.

La nueva misión

James Kirk, ahora capitán del USS Enterprise, regresa triunfante de su última misión para darse cuenta que una nueva amenaza ha comenzado, dejando a la Tierra en condiciones críticas. Así que **Kirk**, **Spock** y el resto de la tripulación emprenderán una nueva misión para identificar al enemigo y ponerle un fin a su invasión.


▲ Serán momentos oscuros; pero los tripulantes del USS Enterprise darán todo por la Tierra.


Veredicto
¡Maj!


Saint Seiya: Sanctuary Battle

¡SE SOLICITA EN Wii U!

¡Haz que tu cosmo arda hasta el séptimo sentido!

INFO • Desarrolla: **Dimps Corporation** • Distribuye: **Namco Bandai Games** • Año **2012**

La nueva película de **Saint Seiya** saldrá en julio (en Japón) y sugiere un *reboot* de la serie original que, ojalá, mantenga la escencia de los personajes y situaciones, pues lo que ocurre en **Omega**... no ha sido bien recibido por los fans.

Desafortunadamente, los fans en Nintendo hemos estado un tanto olvidados, por lo que no sería mala idea que Namco aprovechara el *hype* e hiciera la adaptación de **Sanctuary Battle**, un buen *Beat em' up* que describe una de las partes más climáticas de la serie: la lucha a través de las **Doce Casas**. Si lo lanzaran para Wii U, sería genial ver cómo utilizan la pantalla táctil e incluso interconexión con N3DS. ¿Qué opinas?


▲ **Saint Seiya** fue creada por Masami Kurumada.

EL GREMIO

Por Alejandro Ríos "Panteón"

◀ **Rathalos** sigue siendo parte vital del juego.

Una comunidad sólo para los mejores cazadores

Hola colega, soy Panteón, y tengo el gusto de presentarte la nueva sección que está destinada para que disfrutes más de la experiencia tan avasalladora de los juegos de **Monster Hunter**. Aquí, en El Gremio, todos los cazadores podremos compartir nuestras experiencias, conocer nuevas técnicas y mejorar nuestras estrategias; así que verás no solamente mis técnicas, sino las de mis compañeros, al igual que las que nos quieras enviar. Sin más preámbulos, ¡es hora de cazar!



Monster Hunter Tri Ultimate

¡Vive la emoción de la cacería más intensa!

Caza en donde sea



No olvides que puedes transferir los datos del Wii U al N3DS para que sigas jugando.

La experiencia de cazar a los monstruos más feroces en esta remasterización del increíble **Monster Hunter Tri** en verdad no tiene paralelo. Todos los elementos se ven mejor que nunca en HD, y las ventajas de jugar con el GamePad del sistema, al igual que poder transferir los datos al Nintendo 3DS, son más de lo que podíamos esperar. No importa si no jugaste alguna de las versiones anteriores, créeme que te sentirás como en casa desde el inicio de la aventura, y no tardarás en convertirte en todo un fan de este juego, especialmente si cazas con tus amigos o familiares. Esta es definitivamente una opción que no debes perderte.

Una de las preguntas que más me han hecho, es si vale la pena invertir en este título, siendo que ya tienen muchas horas de juego en la versión de Wii. En lo personal, creo que todas las bondades de esta entrega lo hacen más que recomendable (eso sin contar que los servidores de Wii ya no funcionan), y, por si fuera poco, el sueño de muchos –incluyéndome–, de poder cazar en cualquier parte por medio del N3DS, hacen inperdible esta nueva versión del juego. Hay muchas cosas que no debo dejar de mencionar, como que ya hay más armas, nuevas armaduras y rangos, además de subespecies de monstruos ya conocidos; todo esto le da un nuevo enfoque que lo hace fresco, aún tratándose de una versión actualizada. También, no nos olvidemos de **Kayamba**, un **Shakalaka** más que se une a la cacería, cuyas danzas te serán de gran utilidad, especialmente en el momento en el que el legendario **Cha-Cha** se lanza a investigar sobre el monstruo que ocasiona los terremotos en Moga. Vamos a pasar a algunas cosas que debes saber para mejorar tus aptitudes como cazador y, de paso, que disfrutes más la experiencia tan especial de cazar, pues no se trata solamente de tener un arma fuerte para ganar; hay muchas cosas sencillas que te facilitarán las cosas en tu emocionante jornada.

Nunca debes dejar de practicar y conocer las otras armas, pues te servirán cuando enfrentes monstruos de otros tipos.

▲¿Crees que estás lo suficientemente preparado para los nuevos monstruos? Mejor será que no te confíes demasiado.

No olvides que puedes ir a cazar a Moga libremente para conseguir recursos.

Otra de las cosas que me han preguntado bastante es cuál versión comprar, si la de Wii U o la de Nintendo 3DS. En lo particular, creo que es cuestión de gustos, pues ambas son la misma entrega, pero obviamente tienen ventajas entre sí. La de Wii U te permite jugar en línea, mientras que la de Nintendo 3DS es portátil y puedes cazar en donde sea. Depende de cada quién, qué versión adquirir, pero yo los invito a tener ambas, así la experiencia será completa y no dejarás de cazar, vayas a donde vayas. Ahora que si la decisión debe ser tomada forzosamente, depende más bien de tu estilo de juego y dónde prefieras hacerlo.

Los cazadores novatos también me han preguntado sobre si deben enfocarse en el modo en línea, o bien, terminar el *offline* antes. Lo mejor que pueden hacer es jugarlos de manera simultánea, pues así podrán disfrutar de la historia y, al mismo tiempo, convivir con otros cazadores. La ventaja de cazar en línea es que es más sencillo conseguir partes para tus armas y armaduras con ayuda de tus amigos, y dicho armamento podrá ser usado para que el modo *offline* sea menos complicado. Trata de jugar poco a poco y así no tendrás que dejar de disfrutar ambos modos, ¿no lo crees?. Yo me acomodo a cazar con la Gran Espada, pero depende de las preferencias personales y el estilo de cada jugador, qué arma utilizar. La ventaja es que aquí hay más armas a elegir, así que te exhorto a que pruebes con todas para que veas con cuál te acomodas mejor.

Es altamente recomendable que, de cuando en cuando,cheques las descargas, pues seguido hay eventos especiales, extras, y muchas cosas más que te mantendrán ocupado, aún cuando ya hayas terminado el juego. Eventos con monstruos fuera de lo común son increíbles, y puedes conseguir elementos geniales si ganas.

Como dato adicional, nunca dejes de ir a la granja; al principio, yo recomiendo que les des a los gatos Setas Azules, así las combinarás con Hierbas, y obtendrás Pociones. También puedes ponerlos a cosechar miel, para que la combines con las Pociones y tengas Mega Pociones; y por si fuera poco, es posible "cosechar" Insectos Eléctricos, que sirven para las trampas de choque. No olvides que también debes enviar a los barcos a los diversos puntos para que traigan cosas de valor que puedes vender e intercambiar, al igual que hacer trueques con el Capitán del Argosy, pues trae ítems variados y raros.

Armas y armaduras

Combina las armaduras que guestes, pero, si la tienes completa, activarás sus beneficios extras.



Inventario
BÁSICO

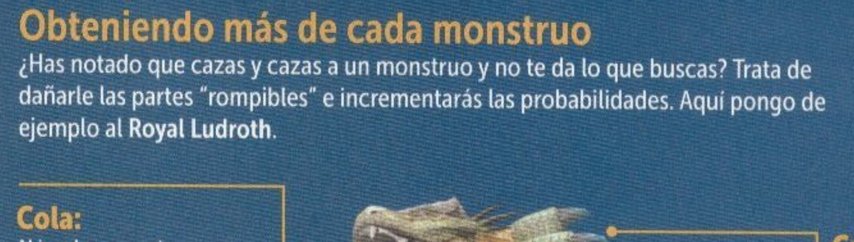
De caza:
Esta es una lista de lo recomendable que debes llevar para enfrentar a monstruos de tamaño medio en adelante; de entrada, toma esto como base; así irás bien preparado.

1. Hierba
2. Poción
3. Megapoción
4. Filete al punto
5. Bola de pintura
6. Trampa escollo
7. Trampa choque
8. Bomba barril pequeña
9. Bomba barril grande
10. Bomba de rebote
11. Piedra de afilar
12. Miel

De exploración:
Si vas a una misión sencilla, como conseguir Setas, o simplemente quieres conseguir elementos para forjar o mejorar armas y armaduras, no salgas sin estos ítems en tu inventario. Claro que, si vas a una zona extrema, no olvides llevar bebidas frías o calientes, según sea el caso.

1. Hierba
2. Filete al punto
3. Pico de hierro
4. Piedra de afilar
5. Red de bichos
6. Asador de barbacoa





Obteniendo más de cada monstruo

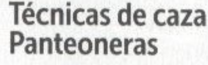
¿Has notado que cazas y cazas a un monstruo y no te da lo que buscas? Trata de dañarle las partes "rompibles" e incrementarás las probabilidades. Aquí pongo de ejemplo al **Royal Ludroth**.



Cola:
Al igual que muchos monstruos grandes, es posible cortar la cola a un **Royal Ludroth** para obtener más ítems a fin de tener armas y armaduras.

Cresta:
Si te enfocas en dañarle la cabeza, que es su punto más débil, podrás cortarle la cresta, dejándolo más vulnerable.

Melena:
Dado que seguramente querrás atacarlo de lado, lo más probable es que le dañes la melena primero, pero esto lo hace que entre en modo de furia constantemente.



Técnicas de caza Panteoneras

Esta es una de mis maneras favoritas para debilitar a un monstruo de tamaño mediano en adelante cuando estás en tierra. Toma en cuenta que puede escapar en un momento dado, así que no pongas una trampa si ves que intenta escapar, o la desperdiciarás. De aquí puedes desarrollar alguna otra técnica con variantes, para que la cacería sea más personalizada a tu estilo propio.

1. Encuentra al monstruo y márcalo con una bola de pintura.
2. Sitúate frente a él y pon una trampa escollo o choque.
3. Pon una bomba de barril grande, ahora una pequeña y aléjate.
4. Regresa y atácalo hasta que se libere de la trampa (cuidado cuando lo haga).
5. Pon una trampa más y repite la jugada (si es posible combina nuevas bombas de barril).
6. Haz nuevas trampas con Herramienta trampa y Red o Bicho Eléctrico.
7. Nuevamente usa la bomba grande y una pequeña.
8. Ahora, pon la última trampa y sitúate debajo del monstruo, lanza todas las Bombas de rebote que puedas, preferentemente debajo de su cabeza.
9. Márcalo nuevamente y no dejes de seguirlo para que no le des tiempo a recuperarse (usa bombas de luz o sonido para detenerlo).



Cha-Cha seguirá ayudándote. No olvides darle una ración al iniciar.

Con el tiempo, conocerás los sitios de descanso de algunos monstruos; cuando veas que se retira al área donde duerme, no entres inmediatamente; espera un poco: cuando lo hagas, estará dormido. Si tienes bombas, úsalas en la cabeza, o la parte que desees cortarle o dañarle; y si no, dále un ataque cargando todo el poder que puedas para que le causes un gran daño y aproveches el momento de vulnerabilidad del monstruo. No olvides que si le dañas algo, podrás obtener esas partes al ganar.

Por último, no dejes de checar la zona en donde vas a cazar, pues aunque sea el mismo monstruo, quizá esté en otra zona de caza. Prepárate con Bebidas Frías o Calientes para los climas extremos, y no olvides que algunos monstruos tienen debilidades adicionales, como pescar a un **Góbul** utilizando una simple rana (en verdad esta técnica te facilita la vida), o usar las Bombas Sónicas contra el **Diablos**, por ejemplo. Pronto veremos más jugadas específicas de cada monstruo.

Un verdadero cazador no se rinde nunca

Dominar las técnicas de caza no es fácil, y menos si quieres terminar el juego con una misma armadura; no dejes de experimentar y tendrás mejores resultados. Además, ten en cuenta que hay monstruos con debilidades, las cuales se reflejan en las armaduras hechas de ellos. No olvides que puedes escribirme a: panteon@revistaclubnintendo.com o seguirme en Twitter a mi cuenta: @PanteonCN, así podremos estar en contacto sobre este juegazo y compartir la cacería. ¡No te rindas y caza a esos monstruos de una vez por todas!

Trata de conseguir tu armadura completa, las ventajas hacen que valga la pena.

Fire Emblem Awakening

¡Recorre todo el mapa!

Como en muchos otros títulos, en **Fire Emblem Awakening** es posible terminar el juego aun sin haber encontrado todos los lugares posibles dentro del mapa. Para que este no sea el caso, te damos la localización de los sitios más importantes, así como los que requieren de cierto método para ser habilitados. Si deseas explorar a fondo, es necesario que prestes atención al plano para que te muevas libremente; eso sí, no olvides que puedes personalizar a tus unidades durante cualquier momento, y que de las relaciones que tengan tus soldados en la historia dependerá abrir o no las locaciones adicionales.

19
7
6
20
15
14
16
19
11
17
5
22
Final
23
18
17
9
21
20

Sitios normales

A estos lugares podrás llegar conforme progreses en la historia, no requieren de métodos especiales para ser habilitados.

Inicio: Southtown
1. West of Ylisstol
2. The North Road
3. The Longfort
4. Arena Ferox
5. Border Pass
6. Ylisstol
7. Breackneck Pass
8. Border Sands
9. Plegia Castle Courtyard
10. The Midmire
11. Border Wastes
12. Port Ferox
13. Carrion Isle
14. The Searoad
15. Valm Harbour
16. The Mila Tree
17. Fort Steiger
18. The Demon´s Ingle
19. Valm Castle Approach
20. Valm Castle
21. Plegia Castle
22. Table Approach
23. The Dragon´s Table
24. Mount Prism
25. Origin Peak

Final: ---
Out: Outrealm Gate

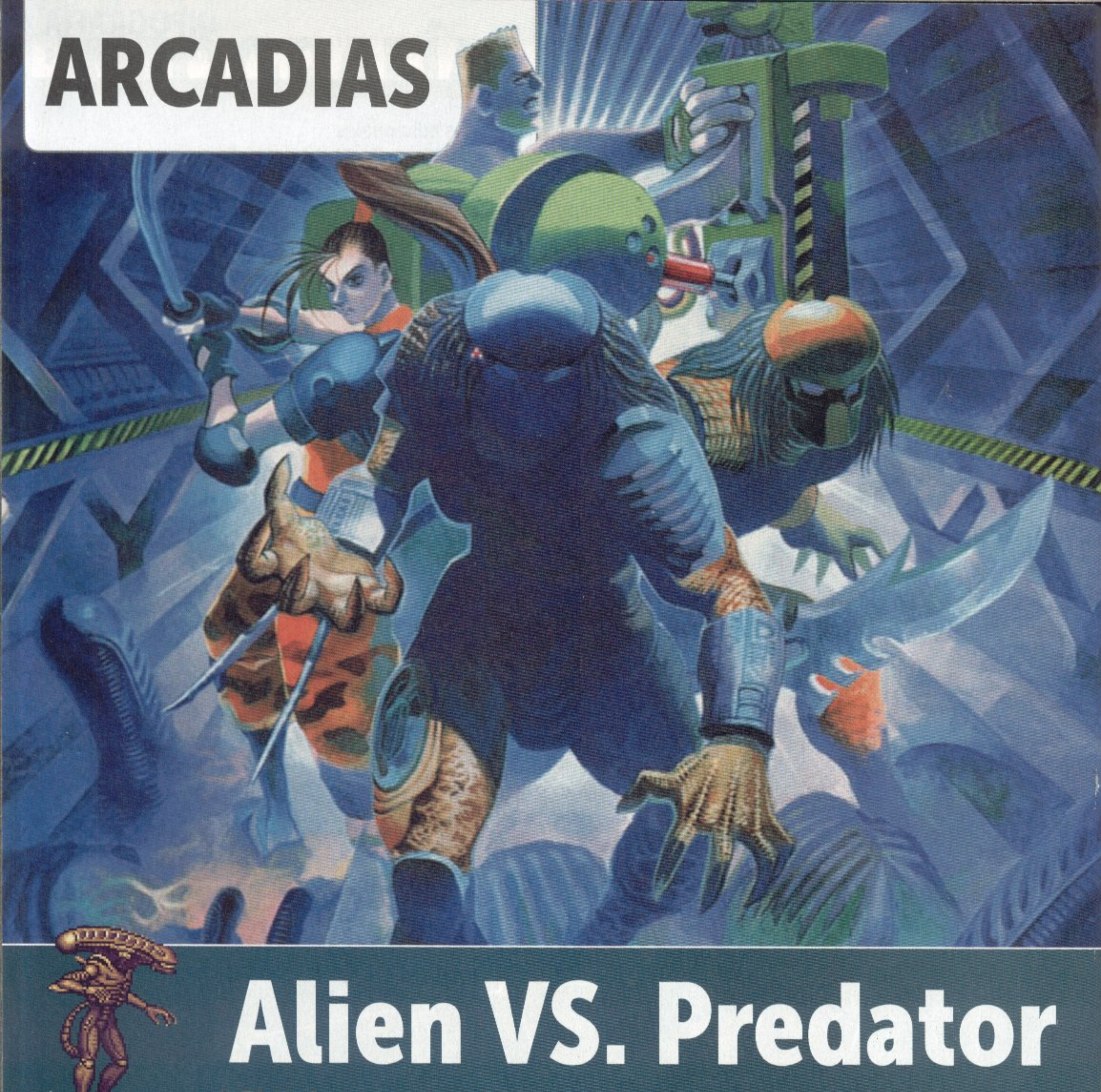
Lugares adicionales

Checa los requerimientos para los sitios alternos en el mapa, los cuales marcamos en color azul.

1. Capítulo 3 completado
2. Capítulo 5 completado
3. Capítulo 7 completado
4. Capítulo 9 completado
5. **Lissa** se casa
6. **Olivia** se casa
7. **Maribelle** se casa
8. **Sully** se casa
9. **Sumia** se casa
10. **Cordelia** se casa
11. **Cherche** se casa
12. **The Avatar** se casa
13. **Panne** se casa
14. **Miriel** se casa
15. **Tharja** se casa
16. **Nowi** se casa
17. Capítulo 18 completado
18. Recibido vía SpotPass
19. Recibido vía SpotPass
20. Recibido vía SpotPass
21. Recibido vía SpotPass
22. Recibido vía SpotPass
23. Recibido vía SpotPass



ARCADIAS



Alien VS. Predator

El Universo es muy pequeño para estas dos razas de extraterrestres... sólo una sobrevivirá al enfrentamiento.



▼ Cada personaje poseía diferentes técnicas de combate.



▲ No importa si son aliens, un buen golpe siempre funciona.

Cuando se escucha **Alien vs. Predator** en estos días, de inmediato vienen a nuestra mente las películas que se realizaron en los últimos años, pero muy pocos saben que antes de que este enfrentamiento se volviera tan popular, fue justamente en los videojuegos donde hace años vivió sus primeros *rounds*.

Gracias a la fama que tuvieron ambas cintas por separado y a una escena dentro de la película **Predator**, en la que se puede observar un cráneo de **Alien** como recompensa del cazador galáctico, comenzaron los rumores sobre una adaptación de tal hecho a la pantalla grande, pero esto no ocurrió sino hasta el año 2005.

Volviendo al videojuego, fue Capcom en 1994, quien se encargó de volver realidad los sueños de todos los fanáticos con un extraordinario juego de arcadias que, a pesar de los años, sigue siendo muy divertido, muchos lo consideran el mejor título de ambos personajes, lo cual no está nada lejos de la realidad, los programadores lograron un resultado excelente, basándose en la mecánica de **Final Fight**, pero tomando las habilidades de los nuevos personajes como referencia para cada uno de los niveles que debemos superar. Quizá ahora parezca poco original la idea de realizar un *beat' em up*, pero en la década de los noventa no sólo eran muy populares, sino que en realidad cada uno tenía diferentes detalles y opciones que ofrecer al jugador, sobre todo porque la competencia en los locales de arcadia era muy fuerte, no sólo entre obras del mismo estilo, sino también con los grandes éxitos de la época. Debemos recordar que en esos años comenzaba el fenómeno de **Street Fighter**, por lo cual era muy meritorio sobresalir en el medio.

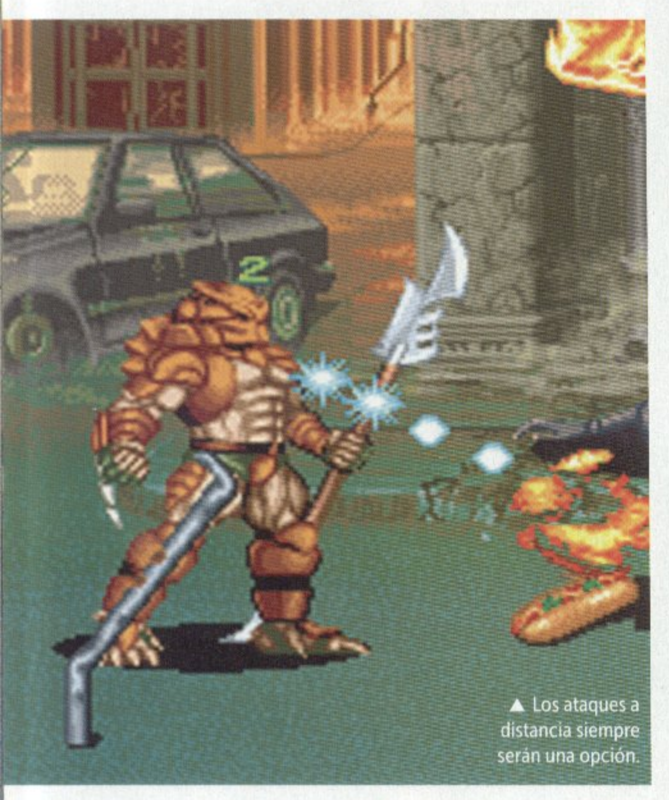
- Compañía **Capcom**
- Desarrollador **Capcom**
- Categoría **Beat'em Up**
- Jugadores **1-3**
- Año **1994**



No sobrevive el más fuerte, sino el más inteligente para adaptarse al medio



▲ Estos son los cuatro personajes que puedes elegir para terminar con la amenaza.



▲ Los ataques a distancia siempre serán una opción.



▲ Recuerda destruir algunos objetos del escenario para encontrar ítems.



▲ No permitas que el juego termine para la raza humana.

Linn Kurosawa

Linn ha aparecido en otros juegos de Capcom a modo de cameo, sería genial verla en un título de pelea, ¿no lo crees?



La historia del juego realmente no es nada del otro mundo, bueno de cierto modo sí, Aliens y Predators, ja, ja, ja... ok, no fue gracioso. La Tierra ha sido invadida por los Aliens, así que la única esperanza es enfrentarlos, nada más.

Para tal misión, podremos usar a dos guerreros con apariencia humana, un militar llamado **Dutch Schaefer**, con un brazo mecánico capaz de destruir todo a su paso y una chica cyborg, **Lin Kurosawa**, quien con su velocidad y sus armas puede dejar fuera de combate a cualquier enemigo en cuestión de segundos, una gran guerrera.

Obviamente, los otros dos personajes a elegir son Predators, quienes al darse cuenta de que sus enemigos de toda la vida están ganando terreno, forman equipo con los humanos para poder ponerles un fin. El **Predator Warrior** es el más fuerte de los dos, tiene movimientos que restan bastante energía a sus oponentes, pero es algo lento, situación que se contrasta con el **Predator Hunter**, veloz pero no tan fuerte, lo que logra un equilibrio perfecto en las fuerzas.

La particularidad de este título, es que fue pensado para jugarse entre tres personas al mismo tiempo, sí, no cuatro, sólo tres, de hecho así estaban diseñados algunos de los muebles que contenían esta obra, pero la mayoría únicamente permitían juego cooperativo para dos personas, por cuestiones de espacio en los locales.

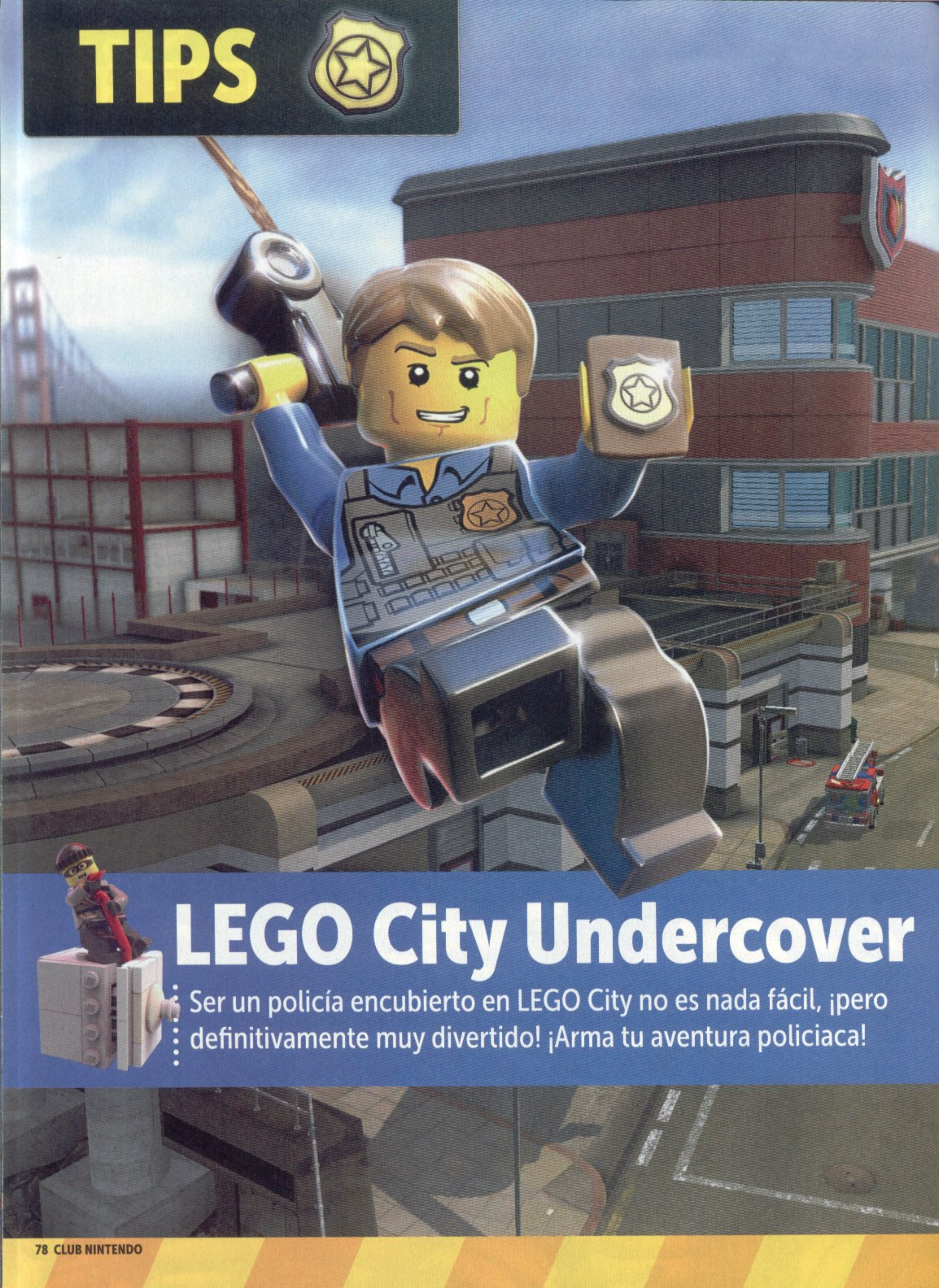
Ya han pasado casi 20 años desde su lanzamiento, y podemos asegurar, como comentamos al inicio, que es posiblemente el mejor juego basado en estas criaturas (sobre todo después de ver cómo terminó **Aliens: Colonial Marines**... pero, bueno, esa es otra historia), si pudiste jugarlo en su momento, debes considerarte muy afortunado, ya que actualmente es muy complicado encontrar en algún local, pero si llegaras a verlo, no lo pienses y dedícale algunos créditos, no te vas a arrepentir, sobre todo si lo juegas con un amigo. Es el estilo clásico de los videojuegos, su esencia original, simplemente divertir sin pensar en más, ojalá que apareciera para Consola Virtual en Wii U o Nintendo 3DS.

La amenaza espacial

◀ Uno de los seres más temibles.

Una franquicia tan importante como esta merecería nuevas adaptaciones


MIRA QUIEN REGRESÓ
DK
SOLO PARA
NINTENDO 3DS



LEGO City Undercover

Ser un policía encubierto en LEGO City no es nada fácil, ¡pero definitivamente muy divertido! ¡Arma tu aventura policiaca!

Conoce las Minifiguras de LEGO City

Estos son los personajes principales del juego, ¡hay malos y buenos!



Ellie Philips

Tu contacto directo con la estación de policía. Ella te ayudará como ningún otro agente.



Chase McCain

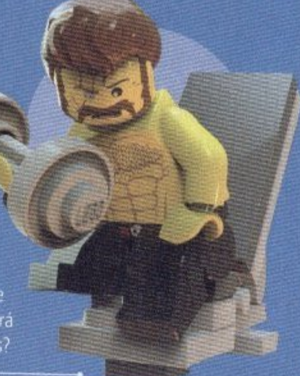
El héroe a quien debes controlar tiene la fama de todo un superpolicía.



Natalia Kowalski

Ella y **Chase** tienen cierto pasado; ¿podrán estar juntos otra vez?





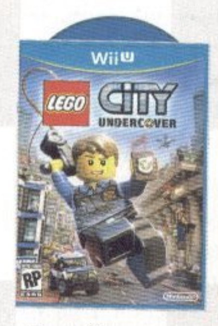
Rex Fury

Él es el malhechor de la historia, pero... ¿será quien tira de los hilos?



Frank Honey

A pesar de ser algo despistado, este novato te ayudará bastante.



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
TT Fusion
• Categoría
Aventura
• Jugadores
1
• Nivel de reto
Medio



Violencia animada
Humor sarcástico

Los títulos de LEGO siempre han estado en el gusto de todos los jugadores por su divertido humor y buen *gameplay*, pero en esta ocasión, han dado un paso adelante con esta entrega que va más allá de una simple adaptación de una película o licencia. **LEGO City Undercover** nos pone en el papel de un policía encubierto con el estilo de títulos como **True Crime: Streets of L.A.** o **Grand Theft Auto**, pero aderezado con el toque de LEGO. Para que entres con el pie derecho, te damos algunos útlies consejos prácticos.

Objetivos principales

Lo primero que debes tomar en cuenta es que no eres un policía común y corriente; tu principal objetivo es **Rex Fury**, pero para llegar a él es necesario que atrapes a distintos maleantes y conseguir pistas vitales. Por esta razón, no debes olvidar que perder el tiempo dentro de la ciudad puede costarte caro, así que te exhortamos a que te enfoques en la misión y no te detengas demasiado en algún lugar. Recuerda que los personajes de apoyo te darán datos claves sobre qué hacer enseguida, así que no dejes de hablar con todos ellos para evitar que te pierdas. Las etapas estan básicamente divididas para llegar de un sitio a otro, capturar y vencer a los mafiosos, y las persecuciones a bordo de algún vehículo. En algunas ocasiones, deberás ir a pie dentro de la ciudad, pero, para moverte rápidamente, será necesario que tomes un auto, helicóptero o algún otro medio de transporte para que puedas cumplir con la encomienda, especialmente cuando vas contra el tiempo.

Puedes usar cualquier tipo de vehículo, aunque cada uno es distinto.



▲ Las patrullas de policía serán el principal medio de transporte.

El Gamepad

La herramienta perfecta

Además de servirte para controlar a tu personaje, el Gamepad te permitirá tener acceso a muchos elementos.



Explora tu entorno

La principal función del Gamepad es controlar a tu personaje; afortunadamente, es muy sencillo hacerlo, y tienes movimientos que aprenderás a dominar sin problemas. Es recomendable que, mientras estés en la ciudad, prestes atención a su pantalla.



Funciones importantes

No podrías combatir contra el crimen organizado si sólo patrullas las calles sin rumbo fijo; en el Gamepad podrás ver el mapa, los sitios importantes, y hacia dónde dirigirte. Además, tendrás acceso a otras funciones que veremos más adelante.



Policía para llevar en 3D



Si quieres vivir los eventos previos a este juego, no dejes de checar la versión de Nintendo 3DS.

Cosas que debes saber

Ya sabes que el Gamepad te ayudará a tener perfectamente a la mano todas las funciones que necesitarás para atrapar a los maleantes de LEGO City, pero además hay detalles que no debes olvidar, y que son indispensables para que le saques el 100% al juego y lo disfrutes como se debe. Vamos a ver algunas de ellas, pero no olvides que no debes dejar de explorar por ti mismo.

Construyendo tu camino

Lo primero que es necesario tener siempre en mente es que se trata de un juego de LEGO, y como tal, hay que construir cosas con los bloques. Más que sólo hacer puentecitos u objetos dónde subirte para alcanzar lugares altos; aquí será imprescindible que crees elementos importantes para poder progresar, siendo la computadora de la estación de policía el primer artículo por realizar.

Pero no todas las piezas estarán a la vista listas para que las armes; en ocasiones tendrás que destruir ciertas cosas para que obtengas las piezas necesarias y puedas comenzar a construir sin problemas.

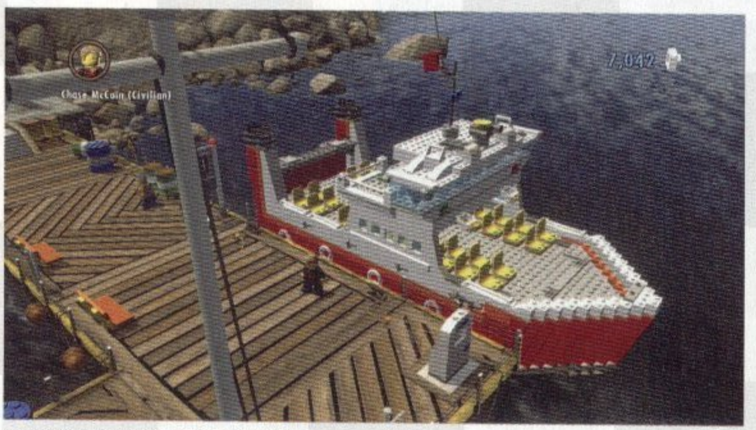
Por otra parte, no te recomendamos que te pases el juego corriendo de un lado a otro, pues cuando te acercas a un personaje, éste comienza a hablar (lo puedes notar por los globos de diálogo que aparecen); por esta razón, si vas demasiado rápido, no prestarás la atención debida a lo que te dicen, y podrías perderte de información valiosa.

Al tratarse de un juego en donde puedes ir y venir a tu antojo, siempre debes tener presente que hay que regresar a un mismo sitio en varias ocasiones, especialmente tras cumplir una misión. Si tienes dudas acerca de hacia dónde dirigirte, o si has obtenido alguna habilidad adicional, no dejes de visitar la estación de policía, así como los sitios en donde recuerdas que hay algo que bien merece la pena investigar. ¡No es un juego lineal!





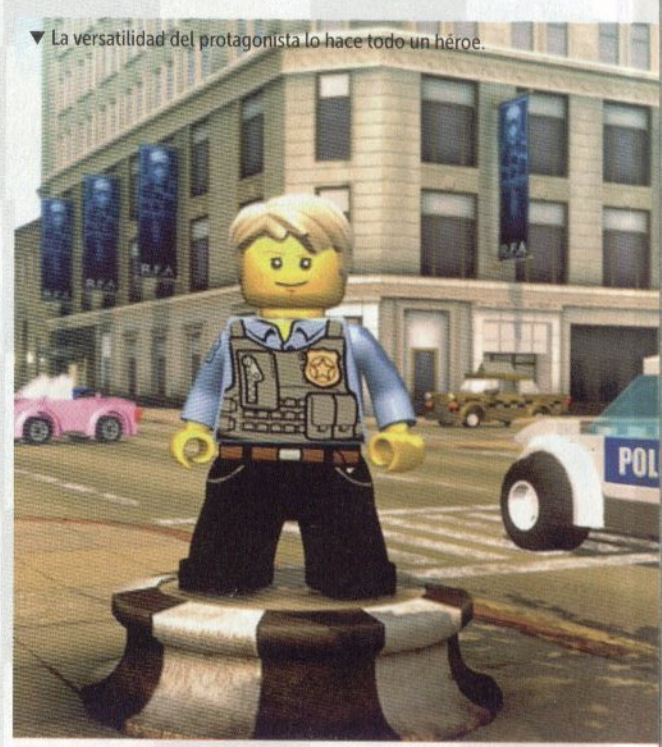
▲ Hay todo tipo de vehículos, desde los más lujosos, hasta los más sencillos.



▲ Investiga en todos lados, hay maleantes por doquier.

Un buen policía no deja de usar todas sus habilidades.

▼ La versatilidad del protagonista lo hace todo un héroe.



Investigando

Algunas de las misiones consistirán en capturar a los enemigos, pero no creas que se van a quedar esperándote a que llegues a arrestarlos. En muchas ocasiones tendrás que perseguirlos y buscarlos dentro de los diversos lugares de la ciudad, así que no dejes de darle un buen vistazo a los rincones en donde se pueda esconder un maloso.

Hay enemigos que estarán a la vista, pero necesitarás destruir o construir los bloques para llegar hasta ellos. A veces deberás cumplir ciertos requerimentos para subir a una simple azotea, pero vale la pena con tal de cumplir con tu misión. Trata de inspeccionar todo lo que se vea sospechoso, porque los ladrones son capaces de disfrazarse para intentar perderte.

Escaneo

Cuando sabes que hay algo oculto...

Otra de las funciones del Gamepad es la de escanear en busca de pistas para hallar cosas ocultas, ya sea de los mismos maleantes o de tus compañeros.





Esta función tiene dos modalidades básicas: buscar huellas en el suelo para poder seguirlas, y ver tus alrededores para encontrar enemigos o cosas ocultas, y poder seguir avanzando. Cuando haya duda: ¡escanea!



▶ Hay muchos vehículos, pero seguramente querrás los más veloces.

▲ Si no encuentras algo por tierra, elévate para ver mejor.



▲ ¡Algunos autos son rapidísimos!



▲ No uses vehículos lentos en una persecución.

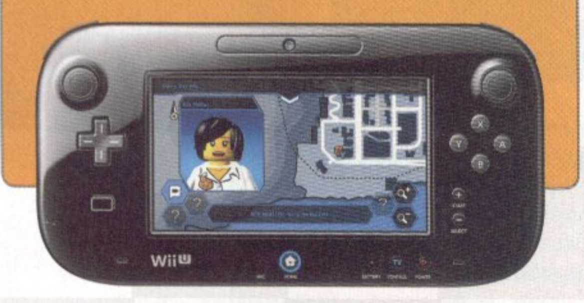
¿Bueno?

Contesta a las llamadas de **Ellie**



Otra función del Gamepad

Durante todo el juego, tu contacto con **Ellie** será de vital importancia; ella te dará los pormenores de las misiones que deberás realizar, así como darte consejos para que puedas ir progresando. Presta atención a todo lo que te dice y estarás siempre alerta para todo.



¡Siente la emoción de la persecución a toda velocidad!

Obviamente los malos querrán escapar de ti cuando les hayas puesto tu hábil ojo encima; en estos momentos es necesario que demuestres qué tan hábil eres con el volante y los alcances para demostrarles quién ríe al último.

Lo mejor que puedes hacer es tener un vehículo que alcance buena velocidad rápidamente con un control amigable; de esta forma podrás estar listo para iniciar una persecución cuando sea necesario. Las patrullas pueden correr y maniobrar decentemente, pero si eliges un auto deportivo, deberás tomar en cuenta que controlarlo no es del todo sencillo, así que si piensas usar este tipo de carro, ponte a practicar bastante para que no sufras demasiado tratando de controlar algo demasiado veloz.

Quizá sufras accidentes que te obliguen a tomar lo primero que esté a la mano; no te preocupes, pues como policía podrás manejar cualquier tipo de vehículo sin problemas. Aun cuando el tiempo apremie, te sugerimos que no te vayas siempre por el carro que esté más cerca, pues no es lo mismo perseguir a un maloso a bordo de una patrulla o un convertible, que en un carrito de helados, ¿no lo crees así?

Como dato adicional, recuerda que los distintos medios de transporte también tienen durabilidad distinta; no va a aguantar el mismo choque un auto, que un tráiler. Si la situación lo amerita, no dudes en impactar a toda velocidad el carro del criminal que intenta escapar; pero si ése es el caso, hazlo de preferencia con un vehículo pesado, así no sufrirás daño y podrás continuar.

Las llamadas se escucharán sólo en el Gamepad, no le bajes mucho el volumen



Enemigos

Hay todo tipo de rufianes en LEGO City

No todos los criminales se rendirán al mostrarles la placa de policía; algunos pelearán con todo lo que tienen para no terminar con su pijama de rayas. Trata de actuar rápido, pegar primero, y mantenerte en constante movimiento para que no te midan y puedas vencerlos.

¡Pelea **McCain**!

Rex Fury no es un enemigo fácil de vencer; mide bien sus movimientos para que puedas derrotarlo.

No es cuestión de risa

Muchos enemigos son cobardes, así que hay que alcanzarlos antes de que se sientan acorralados y comiencen a pelear. Los payasos son muy escurridizos, trata de no perderlos de vista.



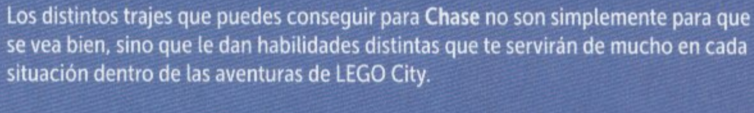


¡De uno en uno!

No es **Bruce Lee**, pero **Chase** no se deja impresionar cuando lo atacan varios enemigos a la vez. Trata de pegarles uno a uno, así tendrás más oportunidad de acabarlos poco a poco y no caer en la trampa.

Trajes

¿Tienes qué ponerte para ir de paseo?

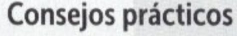


Los distintos trajes que puedes conseguir para **Chase** no son simplemente para que se vea bien, sino que le dan habilidades distintas que te servirán de mucho en cada situación dentro de las aventuras de LEGO City.



▲ Este juego está basado en la línea de LEGO City.





Muchas cosas se pueden conseguir si llevas puesto el atuendo correcto; trata de obtenerlos todos para estar siempre listo

No estás solo

Tus amigos te auxiliarán

Chase es un gran policía, pero también necesitará ayuda. En algunas misiones tendrás que apoyarte de tus amigos y otros personajes para poder cumplir con tu deber; no olvides que los trajes son indispensables para estas ocasiones en donde debes apoyarte en alguien más.



Consejos prácticos

Nunca subestimes a los enemigos, pues aunque se vean muy tiernos por ser Minifiguras de LEGO, también tienen su temperamento y no se dejarán capturar así como así. Trata siempre de practicar tus técnicas de combate y no te cierres a una sola jugada, pues casa enemigo tiene su forma de atacarte.

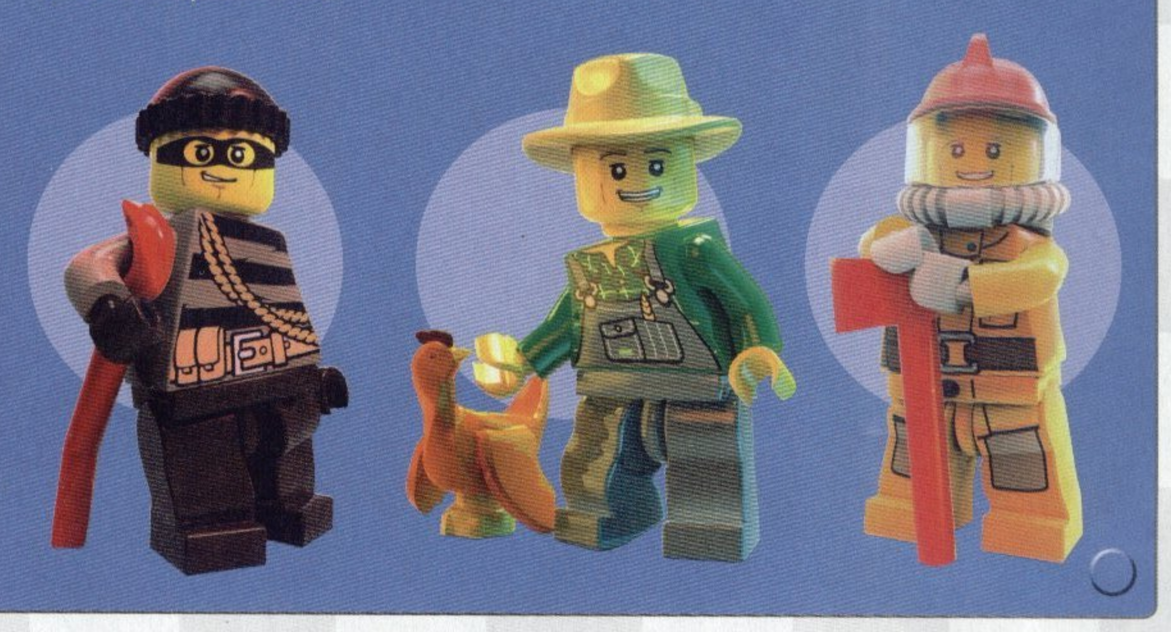
Si te cuesta trabajo recordar en dónde está cada cosa dentro de la ciudad, no es malo recurrir al viejo recurso de hacer mapas en hojas de papel. Tal vez parezca algo arcano el tomar apuntes, pero definitivamente te ayudará en más de una ocasión. No olvides que LEGO City es muy grande y que debes moverte rápido.

Cuando consigas algún traje nuevo, regresa al sitio en donde te pareció que lo necesitabas, así podrás habilitar cosas dentro del juego y obtendrás beneficios adicionales. Es imposible que toda la aventura la pases sólo con tu traje de civil; de hecho, dentro de la estación de policía necesitarás portar tu uniforme para que puedas tener acceso a todo lo que hay en este sitio.

Fíjate bien en las piezas de LEGO que hay en el suelo, o que aparecen tras destruir un objeto; hay las que te sirven para tu marcador, las que puedes construir, y también unas que te indican hacia dónde dirigirte, especialmente en el principio del juego. Pero ten presente que una vez que las tomes, ya no habrá indicaciones, por esto te decimos que no te distraigas del objetivo principal de cada misión, pues podrías perderte.



Si sientes que no puedes pasar alguna misión, o que hay algo que debes investigar, intenta cambiar de traje y verás que algunas cosas se vuelven disponibles de este modo. No dejes de intentar usar los trajes en todos lados para cerciorarte.



Passwords especiales

Usa estas claves para que habilites cosas de interés dentro del juego; algunas te ayudarán dentro de la historia, otras son vehículos especiales, y hay personajes ocultos también.

Extra	Password
Jugador de béisbol:	ycmwkp
Misiones de bonus:	3D74QF9
Traje de gorila:	xkgzvj
Auto deportivo rojo:	3GCC7XR
Natalia Kowalski:	hvgtpg
Corredor de autos:	mhhrhm
Guerrero samurái:	rjyzhc
Jugador de soccer:	syfmwj
Misiones y vehículos High Speed Chase:	N7NN4F9
Drakonas:	dwjvct
Relocator:	vzhhdm
Werewolf:	Gystqp

¡Aún hay crímenes en las calles!

Un buen policía nunca se rinde

Llegamos al final de los Tips, pero esto es sólo el principio. Trata de practicar tus jugadas de ataque; memoriza los lugares de importancia, y siempre mantente alerta de todo lo que pasa en esta emocionante y divertida ciudad.

Y no lo olvides, si llegaras a tener alguna duda, escríbenos a nuestras direcciones, con gusto te ayudaremos a construir una mejor aventura. ¡Ánimo, todavía tienes mucho por recorrer!





▼ Nuestros temores toman forma en los juegos de este género.

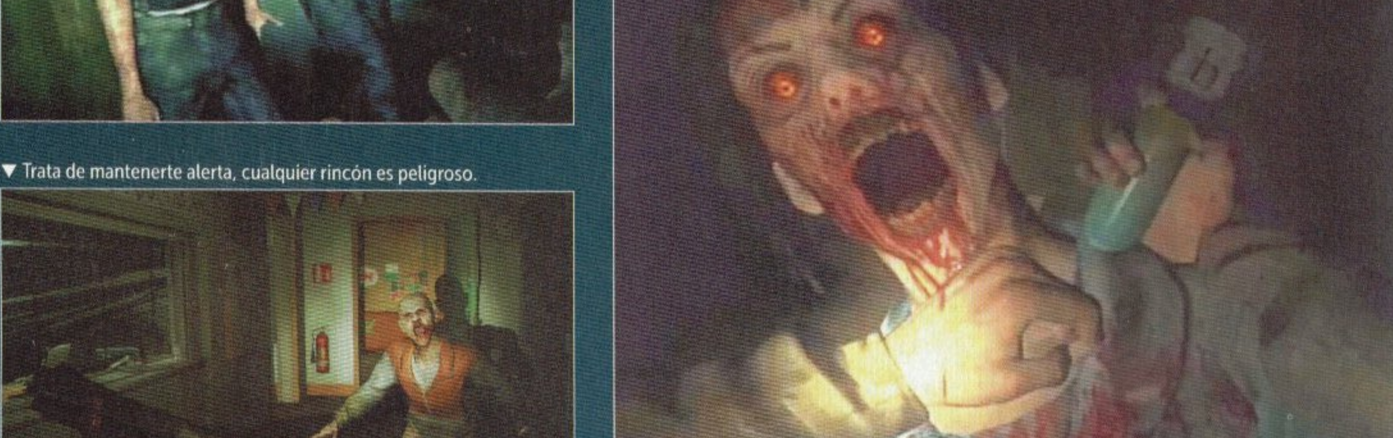
¡Sobrevivir es la única regla!
Los cadáveres que caminan son cosa de todos los días en los videojuegos y el entretenimiento en general; por esa razón, quisimos crear esta sección para todos los fans de este género. ¡Es hora de cortar cartucho o correr por tu vida!

ZombiU / Zombieland

Todo se vale en la espeluznante pelea contra los muertos vivientes, ya sea en películas o videojuegos.



◀ Cuando tus amigos se vuelven zombis, no hay que titubear.



▼ Trata de mantenerte alerta, cualquier rincón es peligroso.



▲ Este juego es único, pues hay un antídoto al virus.

- Compañía
Ubisoft
- Desarrollador
Ubisoft
- Categoría
Zombis
- Jugadores
1
- Año
2013
- Conexión
Este juego es el primero; no hay secuelas.



ZombiU es, sin duda, el juego del momento en lo que al género Survival Horror se refiere. Hay series famosas que tratan el tema de los muertos vivientes, como la grandiosa **Resident Evil**, de Capcom; pero sin temor a equivocarnos, este intenso título nos ha presentado una experiencia totalmente terrorífica, y se ha ganado su lugar dentro de los más interesantes de la industria.

Si no lo has conocido, seguramente te preguntarás ¿por qué es tan emocionante? Pues la razón es simple: la supervivencia en este juego no depende nada más de correr para evitar convertirte en una comida de los no-muertos; sino que tienes que explorar los más tenebrosos lugares y enfrentar a los cadáveres que caminan con lo que tengas a la mano. El problema radica en que definitivamente son unos de los zombis más feroces del entretenimiento electrónico, y no son fáciles de vencer. Lo malo es que si caes, te convertirás en uno de ellos y tendrás que comenzar de nuevo.

Para que no te vuelvas zombi, debes seguir tus instintos y evitar cometer errores; es necesario que consigas armas y municiones, avanzar con precaución y que nunca te olvides de una de las reglas de oro de este tipo de juegos: el doble golpe, el cual veremos más adelante, pues es una de las técnicas más útiles que nos presenta la película que trataremos a continuación. Sigue leyendo.

Si todavía no has comprado tu Wii U, te recomiendo ampliamente este paquete de supervivencia, que contiene un WiiU, **Nintendo Land** descargable, un control Clásico Pro y, por si fuera poco, un **ZombiU** para que te pongas a jugar de inmediato. Ahora que si no, bien vale la pena que lo adquieras en tiendas o que lo descargues en tu consola. Si te gustan los zombis, esta es la mejor opción.

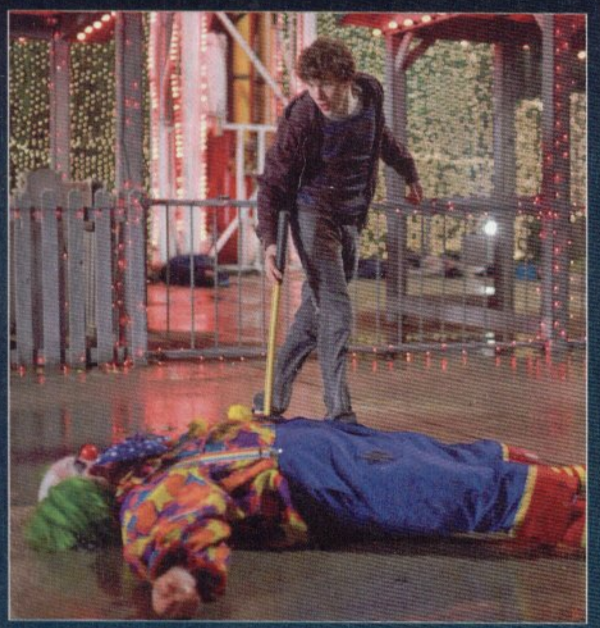
¡En este juego realmente te sientes como si el apocalipsis zombi hubiera estallado!

¡Zombifícate!

La aplicación de **ZombiU** está genial.



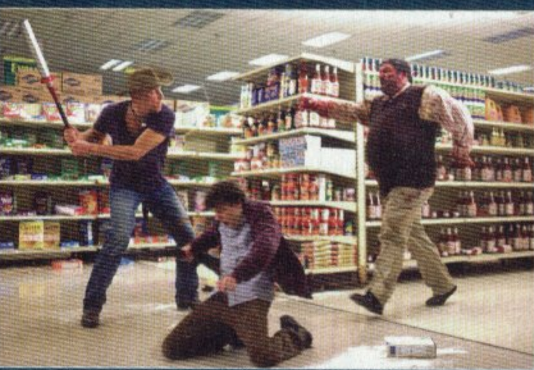
Busca la aplicación para móbiles que Ubisoft ha puesto de manera gratuita para que te tomes una foto y te conviertas en todo un zombi, como yo.



▲ Los dos peores temores de **Columbus** hechos uno: ¡un payaso zombi!



▲ El reparto es genial; cada personaje tiene su propio encanto y estilo.



◀ Regla 8: "Obtén un compañero patea-traseros."

• Compañía
Columbia Pictures
• Director
Ruben Fleischer
• Actuan
Woody Harrelson
Jesse Eisenberg
Emma Stone
Abigail Breslin
• Año
2009
• Conexión
Hasta el momento, no hay noticias de una secuela.



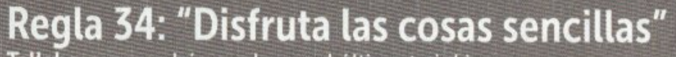
Películas de zombis hay muchas, pero cuando supe de esta interesante propuesta en la que combinan el humor negro, la ironía y uno de mis actores favoritos (Woody Harrelson), no pude dejar de esperarla con ansia, y hoy se ha convertido en una de mis favoritas, que no dudo en recomendar ampliamente.

La frase que define a esta cinta fue traducida muy bien como: "¿Tienes las agallas o te callas?", y es exactamente la actitud que deberíamos tomar en caso de que los zombis se conviertan en los moradores de nuestro planeta.

La primicia de la cinta es que la Tierra ha sido, casi en su totalidad, invadida por los muertos vivientes, así que los efímeros sobrevivientes deben tratar de mantenerse con vida, como pasa en la mayoría de estas películas. El giro radical es que todo está narrado por **Columbus**, un tímido chico que ha sobrevivido gracias a su desapego a la sociedad, y sus reglas estrictas para enfrentar las situaciones desde el brote de la enfermedad que convirtió a la mayoría de los humanos en zombis. Las cosas se ponen mejor cuando conoce a **Tallahassee**, un feroz sujeto que busca desesperadamente unos Twinkies, y a un par de señoritas que pronto harán ver su suerte a ambos. El excelente humor le da un estilo genial sin precedentes; curiosamente, he notado que las reglas que aparecen dentro de la película funcionan de maravilla en los videojuegos, como la del doble golpe, que consiste en rematar al zombi para asegurarte de que quedó eliminado. En verdad que esta cinta es ampliamente recomendable, así que no lo dudes y dale una oportunidad, pues te divertirás en grande; sólo prepara palomitas y por supuesto, los Twinkies.

¿Sigues vivo?

Espero que te haya gustado esta sección, que tendrá muchas sorpresas y giros constantes, pues veremos más juegos, películas y otros medios plagados de cadáveres que caminan. ¿Sugerencias, quejas? ¿Atrapado en una casa rodeada por zombis? No te preocupes, traba las puertas con tablas y escríbeme a: panteon@revistaclubnintendo.com, o por Twitter a mi cuenta: @PanteonCN ¡para que recibas ayuda y sobrevivas!



Regla 34: "Disfruta las cosas sencillas"

Tallahassee y su búsqueda por el último twinkie





Tal vez parezca una simpleza, pero cuando el mundo está devastado, esta regla te ayudará a valorar tu vida y lo que tienes. ¡Ponla en práctica aun sin zombis!

PREVIEW


▲ Un equipo buscando la victoria.

▶ Visualmente se ha hecho un buen trabajo.



Bravely Default: Flying Fairy

El nacimiento de una nueva serie



• Compañía
Square Enix
• Desarrollador
Square Enix
• Categoría
RPG
• Jugadores
1
• Opinamos
Aire fresco para la compañía.



Aún sin valoración de la ESRB.

Todos hemos esperado pacientemente durante años por una compañía que durante la década de los noventa se cansó de realizar obras maestras en cuanto a RPG se refiere, pero después de esa época de gloria, parece haberse dormido en sus laureles, nos referimos a Square, ahora en conjunto con Enix.

Si bien es cierto que los últimos **Final Fantasy** no representan ni la mitad de lo que antes fueron en cuestiones de jugabilidad, aún mantienen esa magia pero ahora en otros títulos, como lo es **Bravely Default**, juego que apareció el año pasado en Japón generando buenas críticas gracias a su sistema de comandos y a su desarrollo.

Estamos seguros que Square Enix deseaba experimentar algunos conceptos y lo logró en este proyecto, en el que podremos seleccionar a varios personajes, cada uno con diferentes trabajos o profesiones, desde caballero, mago, guerrero y algunas otras que nos obligan a explotar al máximo el escenario en el que combatiremos, muy al estilo de **Fire Emblem**, pero sin llegar a ser tan táctico. Su salida en América aún es un misterio, pero todos esperamos que durante la E3 de este año se dé una sorpresa de Square Enix para todo sus seguidores, que llevan años esperando una gran obra maestra como esta.

▼ Grandes personajes para que vivas este título.

▲ Nunca pierdas de vista los diálogos de los personajes.

Los cinemas le dan gran emotividad a cada escena que vivirás.

Fecha de lanzamiento
Pendiente



▲ El mapa al estilo de un juego de **Mario**.



▲ Toma cada nota para completar la melodía.

HarmoKnight

La carretera será tu vida



- Compañía
Nintendo
- Desarrollador
Game Freak
- Categoría
Plataformas
- Jugadores
1
- Opinamos
La propuesta más innovadora de la eShop.

Al momento de escribir esta nota, está por salir en la eShop uno de los juegos más esperados para la consola portátil de Nintendo, ya que se trata de un trabajo de Game Freak, sí, los mismos que desarrollan **Pokémon**.

Como era de esperarse del estudio, no han realizado un juego de plataformas cualquiera, no, en éste la música será tu guía para terminar todos los niveles, esto se logrará tomando algunas notas musicales a lo largo del nivel, colocadas estratégicamente para que al tocarlas completen la melodía que escuchas, es decir, si lo haces mal, el sonido no será muy agradable, sin duda un juego que debes tener en mente para descargar, consideramos que bien pudo haber aparecido en formato físico.



Violencia Media
Fantasía
Humor

Fecha de lanzamiento
Disponible

▲ Nadie quedará fuera de tu alcance gracias a la red.

Watch Dogs

No existirán límites en este mundo



• Compañía
Ubisoft
• Desarrollador
Ubisoft
• Categoría
Acción
•Jugadores
1
•Opinamos
Una promesa.



Aún sin valoración de la ESRB.

En este momento, **Watch Dogs** es de esos juegos que pueden ser una gran revelación o simplemente quedarse en el cajón de los títulos que nunca despegaron.

Lo anterior lo decimos porque Ubisoft acostumbra a realizar trabajos de este estilo, recordemos **Red Steel** y el último juego de los **Rabbids** para darse cuenta de ello, pero bueno, **Watch Dogs** no tiene porqué seguir ese camino.

Controlaremos a un *hacker* que tiene acceso a todos los dispositivos con conexión a la red de la ciudad, desde una computadora personal hasta un teléfono, por lo cual, toda la información que necesite la tendrá siempre en un instante; un concepto bastante interesante en el que el GamePad podría suponer un extra agradable en relación a otras consolas existentes en el mercado.

Fecha de lanzamiento
Pendiente



▼ Apunta bien antes de disparar hacia los colores.


▼ Los enemigos serán más agresivos que en juegos anteriores.


▼ Las introducciones de cada monstruo continúan.


▼ Nuevos escenarios se han agregado.

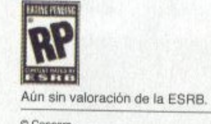

▼ Una ayuda extra nunca está de más.

Monster Hunter 4

Nuevos detalles de la cacería



• Compañía
Capcom
• Desarrollador
Capcom
• Categoría
Acción/RPG
• Jugadores
1-4
• Opinamos
Podría ser el mejor de la consola.


Aún sin valoración de la ESRB.

De los juegos más esperados para la consola desde que se anunciara la exclsuiva para Nintendo 3DS, es **Monster Hunter 4**, título desarrollado por Capcom y que representará un paso adelante en todo sentido para la serie.

Si bien el motor y estilo de **Monster Hunter Tri** aún se mantiene igual de adictivo como hace tres años, muchos jugadores deseaban ver nuevos movimientos, armas y monstruos, que es justamente lo que nos ofrecerá esta cuarta entrega de la serie que estaba programada para aparecer en marzo en Japón, pero ha cambiado su fecha para el tercer cuarto del año, lo que ayudará a que se mejore la experiencia.

De entrada, se ha confirmado una especie de virus que atacará a los monstruos, volviéndolos más poderosos y, en algunos casos, reviviéndolos cuando ya creías que estaban derrotados.

Por primera vez en la franquica, podrás usar tus armas para saltar y colocarte sobre las criaturas, lo que te permitirá darles algunos golpes extra, o distraerlos para que el resto de tu equipo los ataque con todo su arsenal. Todos deseamos tenerlo ya en nuestras manos, pero es muy probable que para América tarde al menos un par de años más, te mantendremos informado.

Fecha de lanzamiento
Pendiente

Será una larga espera, pero, por fortuna, tenemos Monster Hunter Tri Ultimate para N3DS y Wii U

PAUSA

Luigi's Mansion: Dark Moon

Ya conoces el juego; ahora recorre las mansiones descubriendo los secretos con nuestros tips.



LEGO Batman 2: DC Super Heroes

La divertida secuela llega a Wii U, usando el GamePad para ofrecer elementos de juego únicos.



▶ **Bane** regresa con nuevos planes en contra de **Batman**.



The Croods: Prehistoric Party!

Minijuegos para toda la familia.



Grug, Ugga, Eep, Thunk, Sandy, Gran y **Guy**, los curiosos personajes de la cinta animada de DreamWorks llegan a las consolas de Nintendo en esta aventura basada en minijuegos. Son aproximadamente 30 actividades individuales o cooperativas.

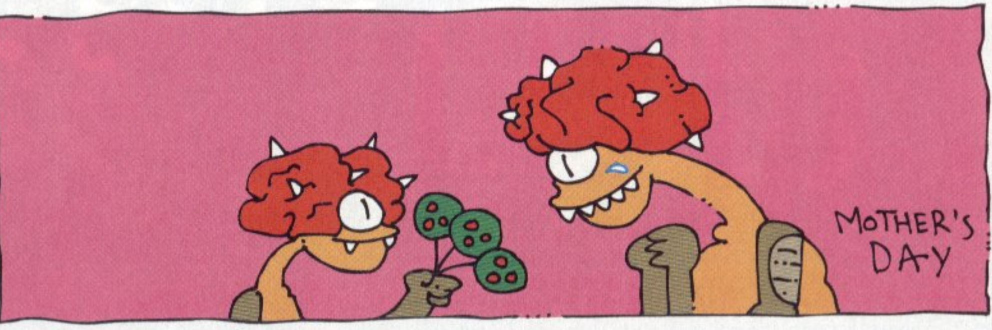
Funda de silicón para el GamePad

Protege tu control con este útil accesorio

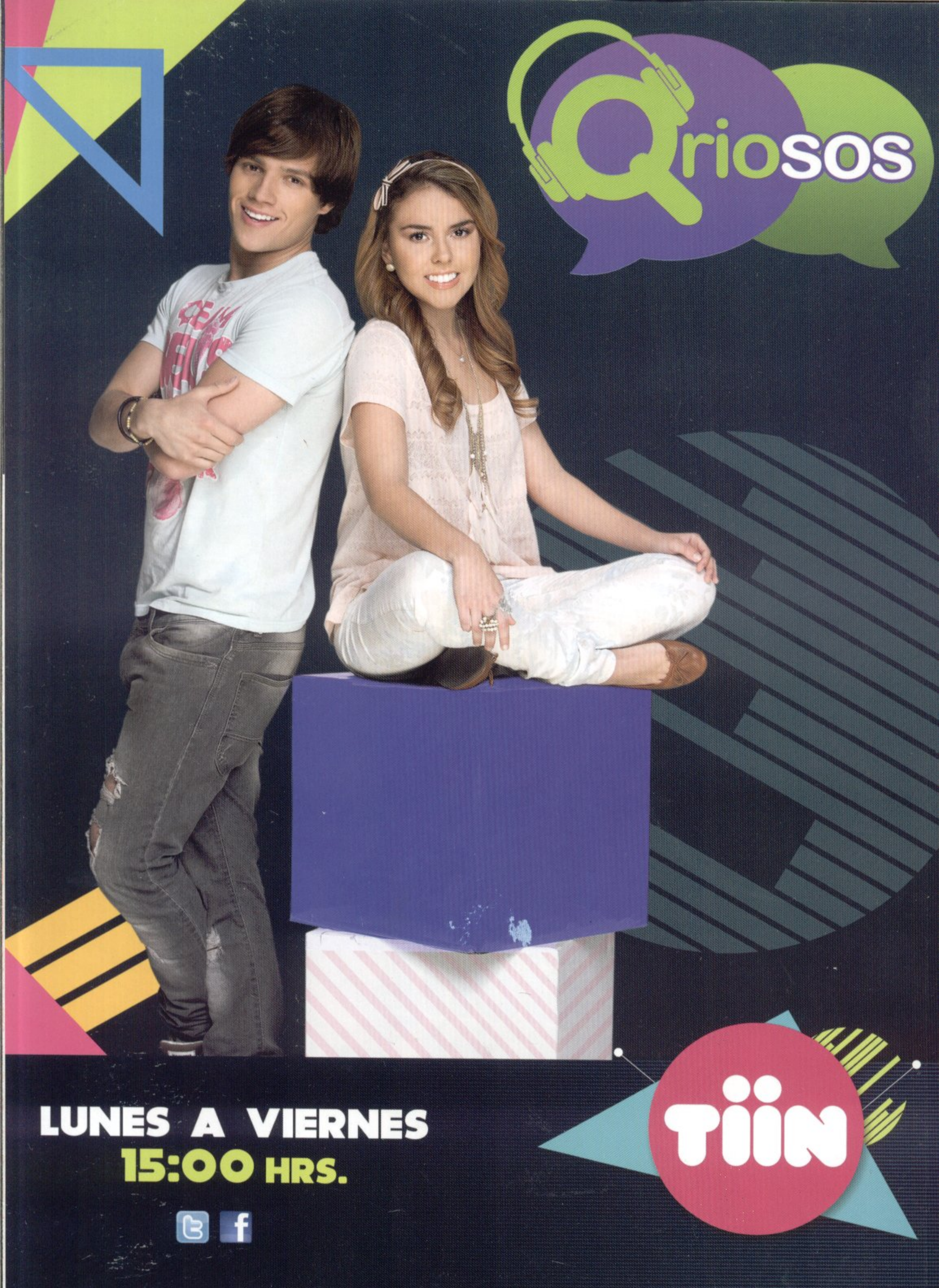
DreamGear presenta esta funda para el GamePad del Wii U. Disminuye el riesgo de ruptura en caídas y evita rayones; mantén tu control en buen estado. Si quieres más información, visita http://www.dreamgear.net/








¿YA TIENES LA NUEVA?
muy INTERESANTE JUNIOR
CADA EDICIÓN INCLUYE:
MEGAPÓSTER DOBLE
PREHISTORIA VIVA
LAS TORTUGAS MARINAS
TARJETAS COLECCIONABLES
PÓSTERS: MÁQUINAS Y TORTUGAS MARINAS
muy INTERESANTE JUNIOR
No. 8
CÓMO SE VIVE EN EL ÁRTICO
EL SISTEMA DIGESTIVO
LOS INCREÍBLES DINOS
ATLETISMO
Personajes de fábula
NANOTECNOLOGÍA: LA CIENCIA DE LO DIMINUTO
MI PRIMERA PELÍCULA
Luces, cámara, ¡acción!
¡Maravillas del mundo antiguo! Busca tus tarjetas recortables
¡CORRE POR ELLA!
www.facebook.com/MuyInteresanteJunior
www.muyinteresante.com.mx/junior
VISITA NUESTRA PÁGINA DE INTERNET


Qriosos
LUNES A VIERNES
15:00 HRS.
TIIN